

PENGUNAAN *GAMIFICATION* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI KPK DAN FBP MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH MIN 1 KABUPATEN BANGGAI

¹Nurfhadila Ilahude, ²Fatimah Djafar, ³Asriyati Nadjamuddin

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

E-mail : ¹nurfhadilailahude@gmail.com, ²fatimahdjafar@iaingorontalo.ac.id

³asriyati_nn@iaingorontalo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), melalui penerapan metode pembelajaran *Gamification*. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa kelas V MIN 1 Banggai Kepulauan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 17%, meningkat menjadi 67% pada siklus I, dan mencapai 89% pada siklus II. Penerapan *Gamification* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan metode *Gamification* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: *Gamification*, minat belajar, KPK dan FPB, matematika, penelitian tindakan kelas.

Abstract

This study aims to improve students' learning interest in mathematics, particularly in the topics of Least Common Multiple (LCM) and Greatest Common Factor (GCF), through the implementation of the *Gamification* learning method. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles with 18 fifth-grade students of MIN 1 Banggai Kepulauan as subjects. Data were collected through observation, questionnaires, and learning achievement tests. The results showed a significant improvement in students' interest and learning outcomes. The students' mastery level increased from 17% in the pre-cycle to 67% in the first cycle and reached 89% in the second cycle. The implementation of *Gamification* proved effective in creating a more interactive, enjoyable, and motivating learning environment. Therefore, *Gamification* can serve as an alternative teaching strategy to enhance students' learning interest, especially in mathematics at the elementary school level.

Keywords: *Gamification*, learning interest, LCM and GCF, mathematics, classroom action research.

A. Pendahuluan

Memasuki zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Dalam bidang Pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta

didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam.¹ Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk mencari cara meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti matematika.

Gamifikasi, penerapan elemen permainan dalam konteks non- permainan, telah muncul sebagai cara inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen permainan seperti poin, level, dan hadiah, gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.² Hal ini terutama penting dalam studi matematika, karena siswa sering menganggap matematika sulit dan tidak terlalu menarik.

Materi penjumlahan dan pengurangan merupakan salah satu topik yang paling menantang bagi siswa di kelas dasar. Banyak siswa yang kesulitan memahami dan menerapkan konsep, yang mungkin disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik.³

Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian oleh menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep.⁴ Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Fadilla dan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh.⁵

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamifikasi terhadap peningkatan minat siswa kelas V Sekolah Min 1 Kabupaten Banggai Kepulauan dalam mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas melalui refleksi dan tindakan siswa. Guru menggunakan PTK sebagai bagian dari upaya mereka untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini berfokus pada konteks spesifik di mana tindakan dilakukan, sehingga temuan-temuannya dapat diterapkan secara langsung ke dalam lingkungan pembelajaran yang sama di mana mereka diajarkan.⁶

PTK memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari jenis penelitian lainnya. Pertama, PTK bersifat kolaboratif, artinya guru dan siswa bekerja sama untuk membuat dan menerapkan tindakan perbaikan. Menurut Mills, keterlibatan berbagai pihak ini memungkinkan berbagai perspektif dan masukan, yang dapat memperkaya proses penelitian. Kedua, PTK bersifat siklikal, artinya proses penelitian dilakukan dalam siklus

¹ Ariyanti, N., & Majid, N. W. A. (2020). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 60–69.

² Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2020). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43.

³ Enderwati, E. D., & Widjajanti, D. B. (2020). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas 4 Melalui Media Visual Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1).

⁴ Fianingrum, F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2020). Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 132–137.

⁵ Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2020). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43.

⁶ Asrul & Amiruddin, (2011), *Panduan Penulisan SKRIPSI*, Medan: Fakultas Tarbiyah, hal.6

perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus memberikan kesempatan untuk memperbaiki tindakan berdasarkan hasil dari siklus sebelumnya.⁷

Tujuan utama PTK adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran siswa. Guru dapat menggunakan PTK untuk menemukan masalah dalam proses pembelajaran dan merancang solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK bertujuan untuk meningkatkan praktik pengajaran dan membantu guru dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengajaran. Akibatnya, guru menjadi lebih kritis dan berpikir kritis tentang praktik pedagogis mereka.⁸

PTK memiliki kemampuan untuk menyediakan solusi masalah pembelajaran yang relevan dan kontekstual, yang merupakan salah satu keuntungan utamanya. PTK mendorong pengembangan profesional yang berkelanjutan dengan melibatkan guru dalam proses penelitian. Ini juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menerapkan metode pengajaran yang inovatif. Selain itu, Suhartono menemukan bahwa PTK memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar karena siswa merasa bahwa pandangan dan suara mereka diperhatikan saat pengambilan keputusan di kelas.⁹

Dalam penelitian, populasi merujuk pada keseluruhan kelompok orang atau objek yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini, populasi dapat didefinisikan sebagai semua siswa di suatu institusi pendidikan tertentu; siswa di sekolah menengah atas di kota tertentu adalah contohnya. Orang-orang dalam populasi ini memiliki berbagai karakteristik demografis, termasuk usia, jenis kelamin, latar belakang sosial ekonomi, dan prestasi akademik. Sangat penting untuk memahami populasi penelitian karena dapat mempengaruhi generalisasi hasil penelitian. Dengan memahami karakteristik populasi, peneliti dapat membuat instrumen penelitian yang lebih relevan dan sesuai dengan konteks yang diteliti.¹⁰ Selain itu, pemilihan populasi yang tepat juga membantu memastikan bahwa temuan penelitian dapat diterapkan secara luas dan memberikan kontribusi yang signifikan kepada disiplin ilmu yang bersangkutan.¹¹

Pengambilan sampel stratified membagi populasi menjadi kelompok berdasarkan atribut seperti kelas atau jenis kelamin sebelum sampel diambil dari setiap kelompok. Teknik ini berguna untuk memastikan bahwa setiap subkelompok populasi terwakili dalam sampel, sehingga hasil penelitian dapat lebih akurat mencerminkan kondisi populasi secara keseluruhan.¹²

Dalam penelitian, pengambilan sampel yang tepat dapat mempengaruhi reliabilitas dan validitas hasil. Peneliti dapat memastikan bahwa sampel yang diambil memberikan informasi yang relevan dan dapat diandalkan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan menggunakan metode yang sesuai.¹³ Oleh karena itu, metode pengambilan sampel harus dipilih dengan hati-hati dengan mempertimbangkan tujuan penelitian dan ciri-ciri populasi yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, beberapa metode pengumpulan data diterapkan, yaitu wawancara, angket, dan observasi. Ketiga metode ini dipilih untuk memastikan bahwa data yang diperoleh komprehensif dan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai fenomena yang diteliti.

⁷ Mills, G. E. (2018). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. Pearson.

⁸ Kemmis, S., & McTaggart, R. (2017). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.

⁹ Suhartono. (2019). *Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Penerbit Ombak.

¹⁰ Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

¹¹ Flick, U. (2020). *An Introduction to Qualitative Research*. SAGE Publications.

¹² Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2020). *Mixed Methodology: Combining Qualitative and Quantitative Approaches*. SAGE Publications.

¹³ Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2020). *Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come*. Educational Researcher.

Menurut Kvale dan Brinkmann, wawancara terstruktur atau semi- terstruktur dapat memberikan data kualitatif yang kaya dan kontekstual, yang memungkinkan peneliti untuk menyelidiki masalah yang mungkin tidak dapat dijawab dengan pendekatan lain. Namun, untuk mendapatkan informasi yang kredibel dan valid, wawancara memerlukan waktu dan keterampilan interpersonal yang baik.¹⁴

Angket atau kuesioner merupakan metode yang efektif untuk mengumpulkan data dari banyak responden dalam waktu yang relatif singkat. Angket dapat dirancang dengan pertanyaan terbuka atau tertutup, tergantung pada jenis data yang diinginkan. Menurut Creswell, angket yang dirancang dengan baik dapat memberikan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik. Kelebihan angket adalah kemampuannya untuk menjangkau populasi yang lebih luas, sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan.¹⁵

Angket minat belajar siswa akan disusun berdasarkan penelitian yang relevan dan diadaptasi untuk konteks penelitian ini. Berikut adalah beberapa item yang akan dimasukkan dalam angket, dengan skala 1-5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju):

No	Aspek	Item Pertanyaan
1	Keterlibatan Siswa	1. Saya merasa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
		2. Saya sering mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung.
2	Motivasi Intrinsik	3. Saya merasa tertarik untuk belajar lebih banyak tentang matematika.
		4. Saya merasa senang ketika belajar materi baru.
3	Respon terhadap Metode Pembelajaran	5. Saya menikmati penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran.
		6. Metode pembelajaran yang digunakan membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.
4	Persepsi terhadap Pembelajaran	7. Saya merasa bahwa belajar matematika itu menyenangkan.
		8. Materi yang diajarkan terasa menantang, tetapi saya ingin mempelajarinya lebih dalam.
5	Pencapaian Akademik	9. Saya merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal matematika setelah mengikuti pembelajaran ini.
		10. Nilai saya di mata pelajaran matematika meningkat setelah penerapan metode ini.

Skala Kriteria:

Skala	Deskripsi	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Netral	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

Dalam penelitian pendidikan, observasi adalah teknik yang digunakan untuk mengamati perilaku atau peristiwa dalam lingkungan alami secara langsung. Menurut Cohen, Manion, dan Morrison, observasi dapat bersifat partisipatif, yang berarti bahwa peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati, atau non-partisipatif, yang berarti bahwa peneliti

¹⁴ Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*. SAGE Publications

¹⁵ Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications

hanya mengamati tanpa terlibat sama sekali dalam kegiatan yang diamati.¹⁶ Jenis observasi ini memungkinkan peneliti untuk mengamati interaksi siswa di dalam kelas.

Kombinasi dari ketiga pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang fenomena yang diteliti, meningkatkan validitas dan kredibilitas hasil penelitian, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses pembelajaran yang terjadi.

Penelitian Tindakan Kelas menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif dan inferensial akan diterapkan untuk data kuantitatif, yang biasanya diperoleh dari angket atau tes pra dan pasca. Karakteristik responden serta hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi akan digambarkan melalui analisis deskriptif. Data akan digambarkan dengan statistik seperti frekuensi, median, dan rata-rata.¹⁷ Selanjutnya, hipotesis akan diuji dengan analisis inferensial, seperti uji t untuk sampel berpasangan atau anova, untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pengajaran yang baru.¹⁸

Sebaliknya, analisis tematik akan digunakan untuk data kualitatif yang diperoleh dari observasi kelas, catatan lapangan, dan wawancara dengan siswa atau guru. Analisis tematik, Menurut Braun dan Clarke, memungkinkan para peneliti untuk menemukan pola dan tema dalam data kualitatif. Proses ini dimulai dengan pemahaman data. Setelah itu, peneliti memberi label pada bagian-bagian data yang relevan selama pengodean. Selanjutnya, tema-tema yang muncul akan dianalisis secara menyeluruh untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konteks dan arti dari pengalaman siswa selama proses pembelajaran.¹⁹

Analisis hasil penelitian dimulai dengan pengumpulan data dari berbagai sumber, seperti observasi, tes, dan angket. Untuk memastikan bahwa tidak ada data yang hilang atau kesalahan input terutama ketika data kuantitatif dikumpulkan validasi dan pembersihan data adalah langkah pertama.²⁰ Selanjutnya, peneliti akan melakukan analisis deskriptif dengan menggambarkan karakteristik data menggunakan perangkat lunak statistik seperti spss atau r. Setelah itu, peneliti akan melakukan analisis inferensial untuk menguji hipotesis. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah upaya yang digunakan memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Mencari masalah di kelas adalah langkah pertama PTK. Untuk melakukan ini, guru dapat melihat data tentang hasil belajar siswa, seperti nilai ujian, tugas, atau proyek. Selain itu, melihat interaksi siswa secara langsung selama proses pembelajaran juga dapat menunjukkan masalah yang mungkin tidak terlihat dalam data kuantitatif. Misalnya, guru mungkin menemukan bahwa siswa kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran atau mengalami kesulitan memahami konsep tertentu. Dengan menemukan masalah yang tepat, pendidik dapat membuat solusi yang lebih baik.²¹

Setelah masalah ditemukan, langkah berikutnya adalah membuat rencana untuk memperbaikinya. Pada titik ini, guru harus membuat pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah. Rencana ini harus mencakup tujuan yang jelas, strategi yang akan digunakan, dan metode untuk mengukur keberhasilan tindakan. Misalnya, guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakan gamifikasi atau pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa jika masalahnya adalah siswa yang

¹⁶ Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education* Routledge.

¹⁷ Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications

¹⁸ Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using SPSS*. SAGE Publications.

¹⁹ Braun, V., & Clarke, V. (2016). *Using Thematic Analysis in Psychology*. Qualitative Research in Psychology.

²⁰ Pallant, J. (2016). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS*. McGraw-Hill Education.

²¹ Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

tidak termotivasi. Rencana yang baik akan membantu guru tetap terarah dan fokus selama pelaksanaan Tindakan.²²

Rencana tindakan dibuat dan dilaksanakan oleh guru. Pada tahap ini, penting untuk mengumpulkan informasi tentang efek dari tindakan yang diambil. Data dapat dikumpulkan dengan berbagai cara, seperti observasi, wawancara, atau kuesioner. Pengumpulan data yang sistematis akan memberi anda informasi yang diperlukan untuk menganalisis seberapa efektif tindakan yang telah diambil. Misalnya, setelah menerapkan strategi baru, guru dapat melihat peningkatan hasil belajar atau perubahan dalam keterlibatan siswa.²³

Langkah penting dalam PTK adalah refleksi tentang proses dan hasil. Proses ini memungkinkan guru untuk memahami apa yang berhasil dan apa yang tidak, serta memahami alasan di balik hasil tersebut. Guru dapat menemukan pola dalam data dan mendapatkan pemahaman baru tentang praktik pengajaran mereka dengan melakukan refleksi yang mendalam. Selain itu, refleksi memberikan kesempatan bagi guru untuk berbagi pengalaman mereka dan belajar dari rekan sejawat, yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang masalah yang dihadapi di kelas.²⁴ Refleksi memungkinkan guru mengubah dan menyesuaikan strategi pengajaran untuk lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Tabel 1
“Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II”

No	Nama Siswa	Nilai Pra-Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan Ketuntasan
1	Aira Ama Gopira	50	80	100	Tuntas
2	Aurel Ramadani	50	60	80	Tuntas
3	Al-Fajar Anuna	60	65	95	Tuntas
4	Alfarizi Mubaroq	55	75	85	Tuntas
5	Amri Faizal Daoc	60	90	95	Tuntas
6	Fauzan L. Tanjung Bulu	50	60	80	Tuntas
7	Firmansyah M. Kasim	40	90	95	Tuntas
8	Jaian Al-Gazali K	50	90	90	Tuntas
9	Moh. Ahsan D. Arwin	65	75	100	Tuntas
10	Muhammad Faki Lajali	50	70	90	Tuntas
11	Moh. Fajri Lasa'ani	40	75	75	Tuntas
12	Qonita Azzahra	75	80	100	Tuntas
13	Rafif Lapalanti	60	60	75	Tuntas
14	Riski Tenong	40	90	90	Tuntas
15	Nurfadila Putri K	80	85	100	Tuntas
16	Zaki Almair Mapata	50	65	65	Tidak Tuntas
17	Indah Nur Sifah	75	85	95	Tuntas
18	Pinkan Yunita Abasya	60	55	65	Tidak Tuntas
Jumlah Skor	1010	1350	1575		
Persentase Ketuntasan Klasikal	17%	67%	89%		

²² Mills, G. E. (2018). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. Pearson.

²³ Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. Sage Publications.

²⁴ Hattie, J. (2017). *Visible Learning: A Synthesis Of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achivement*. Routledge

Tabel 2. Hasil Belajar Tiap Siklus

Tahapan Penelitian	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan Klasikal	Kategori
Pra-Siklus	3	15	17%	Sangat Rendah
Siklus I	12	6	67%	Cukup
Siklus II	16	2	89%	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, hanya 3 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 17%. Setelah penerapan metode *Gamification* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 12 siswa (67%). Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan signifikan dengan 16 siswa tuntas (89%), yang menunjukkan bahwa metode *Gamification* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB.

2. Pembahasan

Hasil penelitian yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Gamification* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).

Peningkatan hasil belajar terlihat jelas dari perbandingan nilai pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-siklus, hanya 3 siswa (17%) yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki minat belajar yang rendah serta kesulitan dalam memahami konsep KPK dan FPB. Proses pembelajaran pada tahap ini masih menggunakan metode konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi.

Setelah diterapkannya metode *Gamification* pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 12 siswa (67%). Kenaikan ini menunjukkan bahwa penerapan unsur permainan seperti sistem poin, penghargaan (*reward*), serta aktivitas kelompok melalui media *Matching Games Card* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam kegiatan ini, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi kelompok maupun kompetisi yang sehat untuk menyelesaikan permainan. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran meningkat.

Meskipun terjadi peningkatan pada siklus I, masih terdapat 6 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya konsentrasi siswa selama kegiatan berlangsung dan masih adanya kesulitan dalam menghitung KPK dan FPB. Berdasarkan refleksi guru, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, seperti pemberian motivasi tambahan, pembagian kelompok yang lebih seimbang, dan penyesuaian tingkat kesulitan permainan agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa.

Perbaikan tersebut menunjukkan hasil yang signifikan pada siklus II, di mana jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 89%. Artinya, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan melebihi kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 70$). Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga menunjukkan peningkatan dalam menerapkan elemen-elemen *Gamification* secara sistematis sesuai dengan modul ajar, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan menyenangkan.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. *Gamification* memberikan pengalaman belajar kontekstual melalui aktivitas permainan, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan sebagai pelaku utama dalam pembelajaran.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fianingrum et al. (2020) dan Ariyanti & Majid (2020) yang menyatakan bahwa penerapan *Gamification* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana, dan tantangan, siswa terdorong untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gamification* bukan hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran *Gamification* dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

3. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu :

- a. Keterbatasan subjek penelitian, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas V MIN 1 Banggai Kepulauan dengan jumlah siswa 18 orang. Jumlah tersebut relatif kecil sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk seluruh populasi siswa sekolah dasar.
- b. Keterbatasan waktu pelaksanaan, penelitian dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, yaitu hanya mencakup dua siklus pembelajaran. Waktu yang singkat menyebabkan peneliti belum dapat mengamati secara mendalam perubahan perilaku dan motivasi belajar siswa dalam jangka Panjang.
- c. Keterbatasan variasi media dan permainan, jenis *Gamification* yang digunakan dalam penelitian ini hanya berupa *Matching Games Card*. Padahal, masih banyak bentuk permainan lain yang mungkin lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang berbeda.
- d. Keterbatasan pengukuran aspek afektif dan psikomotorik, fokus penelitian lebih banyak diarahkan pada peningkatan minat dan hasil belajar kognitif siswa. Aspek afektif (sikap, kerja sama, tanggung jawab) serta psikomotorik (keterampilan dalam menggunakan media permainan) belum dieksplorasi secara mendalam.
- e. Keterbatasan pengaruh factor eksternal, faktor-faktor eksternal seperti dukungan orang tua, kondisi lingkungan belajar di rumah, serta tingkat kesiapan teknologi guru dan siswa tidak sepenuhnya dikontrol dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa selama proses penelitian berlangsung.
- f.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di MIN 1 Kabupaten Banggai Kepulauan, penelitian dilakukan di kelas V, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Metode pembelajaran *Gamification* mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam materi “KPK dan FPB”. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dari pra-siklus yakni dari 18 peserta didik hanya 3 orang peserta didik yang , dengan ketentuan klasik 17%. Setelah menggunakan metode pembelajaran *Gamification* pada siklus I terjadi peningkatan yaitu 12 orang peserta didik yang mampu menyelesaikan perhitungan KPK dan FPB dengan baik dan 6 orang yang belum tuntas dengan ketentuan klasik 67%. Kemudia pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 16 orang peserta didik yang telah mampu menyelesaikan perhitungan KPK dan FPB dan 2 orang yang tidak tuntas dan ketuntasan klasik yaitu 89% dengan kategori baik sekali. Jadi, dapat dikatakan Penggunaan metode pembelajaran *Gamification* mampu meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V MIN 1 Kabupaten Banggai Kepulauan. Karena sudah mencapai nilai KKM yaitu 70.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti, N., & Majid, N. W. A. (2020). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 60–69.
- Asrul & Amiruddin, (2011), *Panduan Penulisan SKRIPSI*, Medan: Fakultas Tarbiyah, hal.6
- Braun, V., & Clarke, V. (2016). *Using Thematic Analysis in Psychology*. Qualitative Research in Psychology.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education* Routledge.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications
- Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. Sage Publications.
- Endarwati, E. D., & Widjajanti, D. B. (2020). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas 4 Melalui Media Visual Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2020). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43.
- Fianingrum, F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2020). Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 132–137.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using SPSS*. SAGE Publications.
- Flick, U. (2020). *An Introduction to Qualitative Research*. SAGE Publications.
- Hattie, J. (2017). *Visible Learning: A Synthesis Of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achivement*. Routledge
- Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2020). *Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come*. Educational Researcher.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2017). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*. SAGE Publications
- Mills, G. E. (2018). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. Pearson.
- Pallant, J. (2016). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS*. McGraw-Hill Education.
- Suhartono. (2019). *Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Penerbit Ombak.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2020). *Mixed Methodology: Combining Qualitative and Quantitative Approaches*. SAGE Publications.