

**PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION* BERBASIS *EDUCAPLAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**CHEZA MELVINOSA
NPM 2213053251**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION* BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

CHEZA MELVINOSA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik, pengaruh pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik, perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada peserta didik. Metode penelitian menggunakan *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah 47 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent samples t-test*. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ atau $0,000 < 0,05$, terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ atau $0,000 < 0,05$, dan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar dengan nilai signifikansi $p = 0,028$ atau $0,028 < 0,05$.

Kata kunci: *educaplay*, hasil belajar, IPAS, pendekatan *gamification*, *quizizz*

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE EDUCAPLAY-BASED GAMIFICATION APPROACH ON STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL

By

CHEZA MELVINOSA

The problem of this research was the low learning outcomes in IPAS of fifth-grade students at SD Negeri 2 Reno Basuki. The research aimed to determine the effect of the gamification approach based on educaplay in IPAS learning on students' learning outcomes, the effect of the gamification approach based on quizizz in IPAS learning on students' learning outcomes, and the difference in the improvement of IPAS learning outcomes between the experimental class and the control class. The research method used a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population of the research consisted of all fifth-grade students with a total of 47 students. The sample was determined using the cluster random sampling technique. The data collection techniques used tests and non-tests. Hypothesis testing used the paired sample t-test and independent samples t-test. The results showed that there was an effect of the implementation of the gamification approach based on educaplay on IPAS learning outcomes with a significance value of $p = 0.000$ or $0.000 < 0.05$, there was an effect of the implementation of the gamification approach based on quizizz on IPAS learning outcomes with a significance value of $p = 0.000$ or $0.000 < 0.05$, and there was a difference in the improvement of IPAS learning outcomes between the experimental class using the gamification approach based on educaplay and the control class using the gamification approach based on quizizz for fifth-grade elementary school students with a significance value of $p = 0.028$ or $0.028 < 0.05$.

Keywords: educaplay, gamification approach, learning outcomes, quizizz, science

**PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION* BERBASIS *EDUCAPLAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

CHEZA MELVINOSA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION*
BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : Cheza Melvinosa

No. Pokok Mahasiswa : 2213053251

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

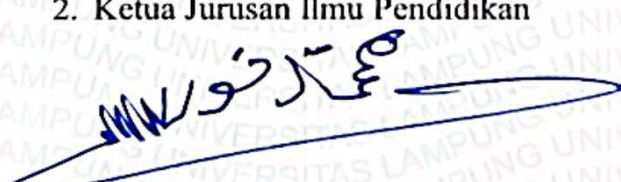
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 196409141987122001


Agung Dian Putra, M.Pd.
NIP 199501012024061002

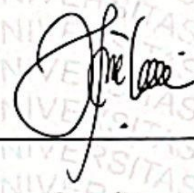
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Sekretaris : Agung Dian Putra, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin,
M.Ag., M.Si.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Mei 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cheza Melvinosa
NPM : 2213053251
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Pendekatan *Gamification* Berbasis *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 26 Mei 2026
Yang Membuat Pernyataan,



1000
METRO
TEMPER
63163AOX050214694

Cheza Melvinosa
NPM 2213053251

RIWAYAT HIDUP



Cheza Melvinosa lahir di desa Reno Basuki, Kecamatan Rumbia, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada tanggal 11 Maret 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Didik dan Ibu Jum.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Reno Basuki lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 1 Rumbia lulus pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 1 Rumbia lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Batang Hari serta Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Batang Hari, Kecamatan Rawa Pitu, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.”
(*QS. Al-Baqarah: 286*)

“Sesuatu yang tidak dipertaruhkan, tidak akan dimenangkan.”
(Sutan Sjahrir)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan rasa syukur pada Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini yang saya persembahkan teruntuk yang paling berharga dari segalanya yang ada di dunia ini.

Ayah dan Ibu tersayang, ayahku Didik Sugianto dan Ibuku Jumrotun.

Terimakasih atas do'a yang tak pernah terhenti, perjuangan yang tidak pernah ternilai, rasa aman yang selalu diberikan, dan seluruh kasih sayang dan cinta yang diberikan menjadikan kekuatan dan semangat peneliti untuk menyelesaikan karya berupa skripsi ini. Sehat selalu, dan hiduplah lebih lama untuk selalu kebersamai dalam setiap langkah yang anakmu lewati dan setiap pencapaian anakmu kelak.

Adik-adikku tersayang, Cantika Mei Vinosia dan Dirga Adnan Febrian.

Terimakasih telah menjadi salah satu alasan kakakmu selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik. Terimakasih atas do'a dan atas kebersamaan yang penuh kasih dan sayang. Kelak, tumbuhlah menjadi seseorang yang lebih baik dari kakakmu, kedua adikku tersayang.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Gamification* Berbasis *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan mengesahkan skripsi.
2. Prof. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Penguji Utama dan Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, yang senantiasa memberikan saran, masukan, kritik, serta membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terimakasih telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Penguji dan Pembimbing 1 terima kasih atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Penguji dan Pembimbing 2 yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan juga semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Muhisom, M.Pd.I, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Oktari Pradina Anggi, M.Pd., selaku dosen validator yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat untuk modul ajar pada penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen, beserta Tenaga Kependidikan Program Studi PGSD Universitas Lampung, terimakasih telah memberikan pelayanan, dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
10. Kepala Sekolah, Staf, dan Guru SD Negeri 2 Reno Basuki yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Kepala Sekolah, Staf, dan Guru SD Negeri 1 Reno Basuki yang telah memberikan izin dan membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen.
12. Peserta didik kelas VA dan VB di SD Negeri 2 Reno Basuki yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
13. Orang istimewa yang saat ini sedang membersamai peneliti, terima kasih karena senantiasa memberi dukungan dan meyakinkan bahwa peneliti sanggup menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat.
14. Sahabat terbaikku, Lisnawati S.H. dan Indra Ulfayani S.Pd. yang senantiasa saling mendo'akan, menyemangati, dan mendukung peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Teman-teman terbaikku, Yuani, Aprita, Maylien, Desvyta, Anindita, Lutpi, dan Annisa yang senantiasa saling mendo'akan, menyemangati, dan mendukung peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
16. Teman KKN Desa Batang Hari, Marlinda, Safira, Vita, Devi, Anisa, Putri, Gading, dan Ikhsan terima kasih atas kebersamaan dan pengalaman berharga.
17. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan dan terus melangkah di tengah rasa lelah dan ragu. Terima kasih karena tidak menyerah di tengah perjuangan dan akhirnya sampai pada pencapaian hari ini.

Metro, 21 Februari 2026
Peneliti,



Cheza Melvinosa
NPM. 2213053251

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoretis	9
1.6.2 Manfaat Praktis	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Hakikat Belajar	10
2.1.1 Pengertian Belajar.....	10
2.1.2 Teori Belajar	11
2.1.3 Tujuan Belajar.....	14
2.1.4 Ciri-ciri Belajar	15
2.1.5 Jenis-jenis Belajar	16
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	18
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	18
2.2.2 Tujuan Pembelajaran	19
2.2.3 Komponen Pembelajaran	20
2.3 Hasil Belajar	22
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	22
2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.3.3 Jenis-jenis Hasil Belajar.....	25
2.4 Pendekatan <i>Gamification</i>	27
2.4.1 Pengertian Pendekatan Pembelajaran	27
2.4.2 Pengertian Pendekatan <i>Gamification</i>	28
2.4.3 Elemen dan Penerapan Pendekatan <i>Gamification</i>	29
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan <i>Gamification</i>	31

2.5	Media Pembelajaran	33
2.5.1	Pengertian Media Pembelajaran	33
2.5.2	Pengertian Media Pembelajaran <i>Educaplay</i>	34
2.5.3	Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Educaplay</i>	35
2.5.4	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Educaplay</i>	36
2.5.5	Pengertian Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	38
2.5.6	Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Quizizz</i>	38
2.5.7	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Quizizz</i>	40
2.6	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.....	42
2.6.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	42
2.6.2	Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.....	43
	(IPAS)	43
2.7	Hasil Penelitian Relevan.....	45
2.8	Kerangka Berpikir	49
2.9	Hipotesis Penelitian	51

III. METODE PENELITIAN.....	53
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	53
3.1.1 Jenis Penelitian	53
3.1.2 Desain Penelitian	53
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
3.2.1 Tempat Penelitian	54
3.2.2 Waktu Penelitian.....	54
3.2.3 Subjek Penelitian	54
3.3 Prosedur Penelitian	54
3.4 Populasi dan Teknik Sampling	56
3.4.1 Populasi.....	56
3.4.2 Teknik <i>Sampling</i>	56
3.5 Variabel Penelitian	57
3.5.1 Variabel <i>Independent</i> (Bebas)	57
3.5.2 Variabel <i>Dependent</i> (Terikat)	57
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional	57
3.6.1 Definisi Konseptual	57
3.6.2 Definisi Operasional	58
3.7 Teknik Pengumpulan Data	60
3.7.1 Teknik Tes	60
3.7.2 Teknik Non Tes	61
3.8 Instrumen Penelitian	61
3.8.1 Instrumen Tes	61
3.8.2 Instrumen Non Tes.....	63
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes	63
3.9.1 Uji Validitas Soal.....	63
3.9.2 Uji Reliabilitas Soal	65
3.9.3 Uji Daya Pembeda	66
3.9.4 Uji Distraktor	68
3.9.5 Uji Kesukaran Soal	69
3.10 Teknik Analisis Data dan Pengajuan Hipotesis.....	71

3.10.1 Teknik Analisis Data	71
3.10.2 Uji Prasyarat Analisis Data.....	73
3.10.3 Uji Hipotesis Penelitian	75
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Pelaksanaan Penelitian	78
4.1.1 Persiapan Penelitian	78
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	78
4.1.3 Pengambilan Data Penelitian	79
4.2 Data Hasil Penelitian	79
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	79
4.2.2 Analisis Data Penelitian.....	81
4.2.3 Peningkatan Hasil Belajar N_{gain}	86
4.3 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	87
4.3.1 Hasil Uji Normalitas	87
4.3.2 Hasil Uji Homogenitas.....	88
4.4 Hasil Uji Hipotesis.....	89
4.4.1 Uji <i>Paired Sample t-test</i>	89
4.4.2 Uji <i>Independent Samples t-test</i>	90
4.5 Pembahasan	90
4.6 Keterbatasan Penelitian	95
V. KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketercapaian Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas IV, V, dan VI.....	3
2. Hasil Nilai Ulangan Harian Pembelajaran IPAS Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki Tahun Pelajaran 2025/2026	4
3. Indikator Hasil Belajar	26
4. Hasil Penelitian Relevan	45
5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki	56
6. Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
7. Validitas Butir Soal Instrumen Tes	64
8. Kriteria Interpretasi <i>Cronbach's Alpha</i>	66
9. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	67
10. Hasil Analisis Daya Beda Soal	67
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	70
12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	70
13. Kriteria Interpretasi Indeks N_{gain}	73
14. Pelaksanaan Penelitian	78
15. Deskripsi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas	80
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> pada Kelas Eksperimen	82
17. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal.....	84
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> pada Kelas.....	84
19. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal	86
20. Klasifikasi Nilai N_{gain} Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	87
21. Aktivitas pada Media <i>Educaplay</i>	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	51
2. Desain Penelitian.....	53
3. Diagram Data Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	81
4. Diagram Batang Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	83
5. Diagram Batang Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	83
6. Diagram Batang Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	85
7. Diagram Batang Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	110
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	111
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	112
4. Surat Balasan Uji Instrumen	113
5. Surat Izin Penelitian	114
6. Surat Balasan Penelitian.....	115
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes.....	116
8. Lembar Validasi Instrumen Tes	117
9. Surat Keterangan Kelayakan Media <i>Educaplay</i>	121
10. Lembar Validasi Media <i>Educaplay</i>	122
11. Surat Kelayakan Media <i>Quizizz</i>	124
12. Lembar Validasi Media <i>Quizizz</i>	125
13. Surat Keterangan Kelayakan Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	127
14. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen	128
15. Surat Keterangan Kelayakan Modul Ajar Kelas Kontrol	131
16. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol.....	132
17. Teks Wawancara dengan Wali Kelas V	135
18. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	136
19. Modul Ajar Kelas Kontrol	148
20. Penerapan Elemen Pendekatan <i>Gamification</i> dalam Pembelajaran.....	158
21. Soal Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	159
22. Hasil Lembar Jawaban Peserta Didik kelas Eksperimen	165
23. Hasil Lembar Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol	166
24. Tampilan Beranda dan Aktivitas <i>Educaplay</i> dan <i>Quizizz</i>	167
25. Hasil Uji Validitas.....	169
26. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	170
27. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	171
28. Hasil Uji Reliabilitas	176
29. Hasil Uji Distraktor	177
30. Perhitungan Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	178
31. Hasil Uji <i>N_{gain}</i> Kelas Eksperimen.....	179
32. Hasil Uji <i>N_{gain}</i> Kelas Kontrol	180

33. Hasil Uji Normalitas	181
34. Hasil Uji Homogenitas	182
35. Hasil Uji Hipotesis	183
36. Dokumentasi	184

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu fondasi dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas adalah pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat krusial bagi kemajuan bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya yang unggul. Menurut Syamsurijal (2023) sumber daya yang unggul tersebut ditandai dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kreativitas, serta solidaritas sosial, yang pada akhirnya menjadi kunci dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, penting untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai upaya dan strategi sebagai bentuk investasi jangka panjang yang berkelanjutan untuk kemajuan bangsa.

Berdasarkan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Laporan dari Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar) Kemendikbudristek (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori “Perlu Intervensi Khusus” dalam literasi membaca dan numerasi. Rendahnya penguasaan kemampuan dasar tersebut berimplikasi langsung pada capaian hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil kajian Sari dkk., (2023) yang menegaskan bahwa kemampuan literasi dan numerasi berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini juga mengartikan bahwa rendahnya literasi pada peserta didik dapat mempengaruhi rendahnya pula hasil belajar.

Kondisi tersebut semakin menegaskan pentingnya penguatan pendidikan pada jenjang sekolah dasar, terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Sebab, kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis

kompetensi, diferensiasi, serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dalam kerangka tersebut, hasil belajar diukur melalui pencapaian aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotor yang selaras dengan kebutuhan perkembangan peserta didik secara holistik. Sejalan dengan pandangan Pantiwati dkk., (2018) dalam bukunya menyebutkan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan itu, Nurwahidin dkk., (2024) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah efek akhir dari terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kedua pendapat tersebut menegaskan bahwa hasil belajar mencakup perubahan yang utuh pada diri peserta didik, namun ideal ini sering kali belum tercapai di lapangan.

Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Daryanto dan Rahardjo (2012) menyatakan bahwa keberhasilan belajar ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek psikologis seperti motivasi, minat, dan kecerdasan, serta aspek fisiologis seperti kondisi kesehatan dan kelelahan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, pendidik, faktor sosial, serta pendekatan, metode dan model pembelajaran yang diterapkan. Dalam konteks inilah, pendekatan pembelajaran memiliki peran strategis dalam memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu bidang yang menuntut pendekatan pembelajaran yang efektif. Sebab, menurut Suprapmanto dan Zakiyah (2024) pembelajaran IPAS penting karena dapat membantu untuk menumbuhkan pemikiran kritis pada peserta didik dan menumbuhkan sikap lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Namun, banyak peserta didik menganggap IPAS sulit dipahami, membosankan, dan kurang menarik, sehingga berimplikasi pada rendahnya hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Junitasari dkk., (2024) yang menyatakan

bahwa faktanya, selain rendahnya minat belajar, peserta didik juga menghadapi hambatan dalam memahami konsep-konsep IPAS karena karakteristik materi yang bersifat abstrak dan kurang menarik.

Kondisi tersebut juga terlihat pada peserta didik di SD Negeri 2 Reno Basuki. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, dan IPAS di SD Negeri 2 Reno Basuki pada kelas IV, V, dan VI yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut disajikan data rata-rata hasil ulangan harian yang diperoleh pada tanggal 25 Agustus 2025.

Tabel 1. Persentase Ketercapaian Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas IV, V, dan VI

Kelas	Mata Pelajaran	Tercapai (≥ 75)	Persentase (%)	Belum Tercapai (< 75)	Persentase (%)	Jumlah
IV	B. Indonesia	20	83,33	4	16,67	24
	Pendidikan Pancasila	19	79,17	5	20,83	
	IPAS	18	75,00	6	25,00	
V	B. Indonesia	26	55,32	21	44,68	47
	Pendidikan Pancasila	22	46,80	25	53,20	
	IPAS	19	40,42	28	59,58	
VI	B. Indonesia	21	84,00	4	16,00	25
	Pendidikan Pancasila	22	88,00	3	12,00	
	IPAS	18	72,00	7	28,00	

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV, V, dan VI SD Negeri 2 Reno Basuki Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan data pada tabel tersebut, tingkat ketuntasan belajar peserta didik kelas V lebih rendah dibandingkan kelas IV dan VI. Selain itu, mata pelajaran IPAS memiliki persentase ketuntasan terendah, yaitu hanya 40,42%, sedangkan 59,58% peserta didik belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan penelitian pada pembelajaran IPAS kelas V. Data ketuntasan belajar peserta didik kelas V disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Nilai Ulangan Harian Pembelajaran IPAS Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Ketercapaian				Jumlah
	Tercapai (>75)		Belum Tercapai (<75)		
	Angka	Persentase (%)	Angka	Persentase (%)	
V A	8	34,78	15	65,22	23
V B	11	45,83	13	54,17	24
Jumlah	19	40.42	28	59.58	47

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan hasil ulangan harian mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki tersebut, diperoleh data pada kelas V A hanya terdapat 8 peserta didik (34,78%) yang tuntas, sehingga menurut kriteria yang diungkapkan Suharsimi dan Jabar (2014) capaian ini termasuk dalam kategori “kurang sekali”. Sementara itu, pada kelas V B terdapat 11 peserta didik (45,83%) yang mencapai ketuntasan, sehingga hasil belajar kelas ini termasuk kategori “kurang”. Secara keseluruhan, persentase ketuntasan belajar peserta didik di kelas V sebesar 40,42%, yang juga berada pada kategori “kurang”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki masih tergolong kurang. Sedangkan, mengacu pada Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022, penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan dengan membandingkan capaian hasil belajar terhadap KKTP. Ketuntasan belajar secara klasikal ditetapkan sebesar 75% berdasarkan pendapat Trianto (2019) yang menyatakan bahwa suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila minimal $\geq 75\%$ peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil prapenelitian yang peneliti lakukan melalui wawancara dengan wali kelas V serta studi dokumentasi di SD Negeri 2 Reno Basuki pada 7 Agustus 2025. Berdasarkan temuan tersebut diketahui bahwa sekolah telah menggunakan Kurikulum Merdeka, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala. Pendidik masih menggunakan pendekatan konvensional dalam pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Januardi (2017), metode ceramah, latihan, praktik, maupun

resitasi termasuk dalam kategori pendekatan konvensional. Dampaknya, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS belum optimal sehingga memengaruhi rendahnya capaian hasil belajar. Lebih lanjut, keterbatasan tersebut juga berkaitan dengan belum digunakannya pendekatan yang sesuai dan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alternatif pendukung. Sebab, media pembelajaran yang digunakan berupa media cetak yaitu buku pelajaran. Ketika peneliti berkesempatan mengajar pada tahap prapenelitian, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Peserta didik pada kelas tersebut mengusulkan agar pembelajaran dilaksanakan melalui permainan. Fakta ini mengindikasikan adanya kecenderungan minat mereka terhadap pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif, seperti gamifikasi, yang mampu memberikan motivasi sekaligus pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

Menanggapi masalah tersebut, pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting. Pendekatan yang sesuai diyakini mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2019) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan landasan dalam merancang proses belajar yang menekankan partisipasi aktif peserta didik agar tercipta pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Ramdani dkk., (2023), terdapat berbagai macam pendekatan pembelajaran seperti konstruktivistik, kontekstual, dan emosional yang masing-masing memiliki keunggulan tersendiri. Selain itu, Suhirman dkk., (2025) menyatakan bahwa pembelajaran pada era digital telah mendorong inovasi dalam pendekatan pembelajaran, pendekatan inovatif yang berorientasi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar, salah satunya adalah pendekatan gamifikasi (*gamification approach*).

Pemilihan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran menjadi krusial dalam meningkatkan hasil belajar. Beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi semakin

banyak digunakan oleh peneliti dan praktisi pendidikan. Karnilah dkk., (2024) menunjukkan bahwa publikasi mengenai gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah terbanyak terjadi pada tahun 2023. Yunita dan Indrajit (2022) menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi merupakan penerapan elemen dari suatu permainan ke dalam konteks nonpermainan yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah.

Pendekatan pembelajaran berfungsi sebagai landasan atau sudut pandang dalam merancang kegiatan pembelajarannya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi maupun hasil belajar peserta didik. Susanti (2021) melalui penelitiannya tentang efektivitas gamifikasi *sliding puzzle* pada pembelajaran IPA melaporkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan pendekatan tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rini dkk., (2021) mengungkapkan bahwa pendekatan *gamification* diduga dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, membuat peserta didik dapat lebih berperan aktif, dan merangsang peserta didik untuk dapat mengorganisasikan pengetahuan yang telah didapat menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga terasa menjadi lebih bermakna.

Pada ranah pembelajaran lainnya, Sandria dan Baalwi (2025) menunjukkan bahwa *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan pendekatan gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, Sadrah dkk. (2024) menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Hasil-hasil penelitian tersebut menguatkan bahwa pendekatan *gamification* bukan hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memiliki implikasi nyata dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pendekatan *gamification* yang dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam menerapkan elemen permainan yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Fawaiq dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar dan capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Pace 03 Jember. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *educaplay*. Menurut Aprillia dkk., (2025) *educaplay* merupakan *platform online* yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas oleh Safitri dkk., (2024) menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa SD dari 16 % menjadi 88 % setelah penerapan media interaktif *educaplay*. Dapat diartikan, media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, *gamification* berbasis *educaplay* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan kebaruan (*novelty*) pada pemanfaatan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dalam pembelajaran IPAS yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Reno Basuki dengan judul “Pengaruh Pendekatan *gamification* Berbasis *educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menggunakan pendekatan konvensional.

2. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS tergolong pada kriteria kurang.
3. Pendidik belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian lebih terfokus, maka batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut.

1. Pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* (X_1).
2. Pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* (X_2).
3. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas yang diukur terbatas pada ranah kognitif berupa tes hasil belajar (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *gamification* berbasis media *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *gamification* berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar terkait pengaruh penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* pada pembelajaran IPAS. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Pendidik

Memberikan alternatif pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran IPAS.

1.6.2.2 Peserta Didik

Membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta memudahkan dalam memahami konsep-konsep abstrak pada mata pelajaran IPAS.

1.6.2.3 Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai masukan dalam penerapan pendekatan pembelajaran inovatif melalui *gamification* berbasis *educaplay* untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPAS.

1.6.2.4 Peneliti Selanjutnya

Menjadi pengalaman langsung dalam penerapan pendekatan pembelajaran berbasis *gamification* sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Interaksi yang dilakukan manusia dengan manusia atau manusia dengan alam dapat berdampak pada perubahan tingkah laku serta pengalaman yang baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Suardi (2018) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu atau serangkaian aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan serta secara umum dirumuskan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami. Pengertian menurut Wina dalam Qur'ani (2023) belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor.

Adapun pengertian belajar menurut Fathurrohman (2017) belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan digunakan dengan mendeskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif

baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang sifatnya permanen. Selanjutnya, menurut Rusman (2017) sebagai berikut.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat berlangsung baik secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis mencakup proses mental, seperti berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, hingga menganalisis. Sementara itu, aktivitas yang bersifat fisiologis berkaitan dengan penerapan atau praktik, misalnya melakukan percobaan, latihan, kegiatan praktik, menghasilkan karya (produk), maupun melakukan apresiasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mental dan fisiologis yang dinamis, terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan positif serta penguasaan pengalaman baru dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ini menegaskan bahwa belajar bukan sekadar menerima informasi, melainkan proses aktif yang membentuk ulang individu.

2.1.2 Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan konseptual yang sangat penting dalam proses pendidikan karena memberikan kerangka pemahaman tentang bagaimana peserta didik memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menggunakan pengetahuan serta keterampilan. Kegiatan belajar yang dilandasi teori belajar diharapkan memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien, sehingga perolehan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Terdapat empat teori belajar yang dikemukakan oleh Wibowo (2020) dalam bukunya yaitu sebagai berikut.

1. Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan pada aktivitas mental internal yang berupaya mengungkap “kotak hitam” dari pikiran manusia untuk memahami bagaimana proses belajar

berlangsung. Proses mental seperti berpikir, menyimak, rasa ingin tahu, serta pemecahan masalah merupakan aspek yang perlu ditelaah lebih dalam. Dalam perspektif ini, pengetahuan dipandang sebagai suatu skema atau konstruksi mental yang bersifat simbolis.

2. Konstruktivisme

Konstruktivisme beranggapan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan. Pengetahuan diperoleh melalui pengalaman individu serta hipotesis yang dibentuk dari interaksi dengan lingkungan. Peserta didik secara terus-menerus menguji hipotesis tersebut melalui proses negosiasi sosial, sehingga pemahaman terbentuk secara dinamis.

3. Humanisme

Humanisme menitikberatkan pada kajian mengenai diri, motivasi, dan tujuan dalam bidang minat tertentu. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah tercapainya pengembangan diri secara optimal. Dalam teori humanisme, pembelajaran dipahami sebagai proses yang berpusat pada peserta didik serta bersifat personal, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses tersebut.

4. Behaviorisme

Behaviorisme memandang peserta didik sebagai individu yang pada dasarnya pasif dalam merespons rangsangan dari lingkungan. Peserta didik diibaratkan sebagai kertas kosong yang perilakunya dibentuk melalui penguatan positif maupun negatif. Belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Salah satu hukum belajar dalam teori ini adalah *operant conditioning* yang dikemukakan oleh Skinner, yang menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Ahdar (2021) yang menyatakan teori ini kemudian berkembang dalam pendidikan dan pembelajaran dengan penekanan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Apabila peserta didik berhasil belajar, maka respons yang muncul akan meningkat, sedangkan jika tidak, jumlah respons akan menurun. Dengan demikian, hasil belajar secara formal harus dapat diamati dan diukur.

Pendapat lain mengenai teori belajar kognitivisme juga dikemukakan oleh Nurhadi (2020) bahwa, dalam perkembangannya setidaknya ada tiga teori belajar yang bertitik tolak dari teori kognitivisme ini yaitu

teori perkembangan kognitif piaget, teori kognitif Brunner dan Teori bermakna Ausubel. Menurut Wijayanti dkk., (2024) teori belajar kognitif piaget memfokuskan pada bagaimana peserta didik secara individu berpikir dan memahami informasi. Teori ini membahas tentang peserta didik membangun kemampuan kognitifnya dengan motivasi yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Parwati (2020) mengemukakan bahwa menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri peserta didik secara individu melalui proses berkesinambungan dengan lingkungannya. Proses tersebut mengalir dan tidak berjalan terputah-putah ataupun terpisah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori kognitif merupakan penekanan pada proses mental di dalam pikiran sebagai kunci utama dalam belajar. Pengetahuan dianggap sebagai pemahaman yang dibangun secara aktif oleh peserta didik. Pandangan teori kognitif, belajar melibatkan proses berpikir, memecahkan masalah, dan hubungan terus-menerus dengan lingkungan, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Peserta didik dianggap mampu membangun kemampuan berpikirnya sendiri melalui keinginan sendiri, dengan pemahaman yang mengalir terus-menerus dan tidak terputus. Peneliti memilih teori ini karena didasarkan pada kesesuaiannya dengan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* yang membutuhkan keterlibatan aktif dalam berpikir. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memproses informasi, memahami aturan, dan memecahkan tantangan secara mandiri, yang sesuai dengan prinsip membangun kemampuan berpikir. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah cerminan dari pemahaman yang terbentuk melalui hubungan terus-menerus dengan media, sehingga teori kognitif ini memberikan dasar teori yang paling tepat untuk menjelaskan cara kerja peningkatan hasil belajar tersebut.

2.1.3 Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan ini berfungsi sebagai acuan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar agar sesuai dengan hasil yang diharapkan. Kegiatan belajar yang dilaksanakan diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Abduloh dkk., (2022) menyatakan bahwa tujuan belajar merupakan suatu upaya manusia dalam meningkatkan keterampilan pengetahuan (*cognitive skills*), keterampilan sikap (*attitude skills*), keterampilan gerak (*psikomotor skills*), keterampilan percaya diri (*bilivieng skills*), keterampilan melakukan (*operational skills*), dan keterampilan pengelolaan (*management skills*).

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom yang merupakan seorang psikolog pendidikan terkenal. Beliau mengembangkan taksonomi tujuan pendidikan yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Menurut Nafiati (2021) taksonomi Bloom yang telah direvisi mengklasifikasikan tujuan belajar ke dalam tiga ranah utama yaitu kognitif yang mencakup dimensi pengetahuan dan proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta; afektif yang meliputi nilai, motivasi, apresiasi, dan sikap; serta psikomotorik yang mencakup kemampuan fisik atau motorik kongkret dan abstrak.

Belajar juga dapat mengubah hidup manusia lebih mengarah pada hal yang positif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Qur'ani (2023) yang mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah menjadikan seseorang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada transformasi pribadi peserta didik agar memiliki kemampuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan kehidupan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, tujuan belajar dapat dipahami sebagai proses yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Potensi tersebut mencakup keterampilan pengetahuan, sikap, keterampilan motorik, kepercayaan diri, kemampuan bertindak, serta kemampuan mengelola, yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, tujuan belajar diarahkan untuk mendorong terjadinya perubahan positif dan menyeluruh dalam diri individu.

2.1.4 Ciri-ciri Belajar

Belajar memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dari sekadar aktivitas fisik atau kebiasaan sehari-hari, sehingga dapat diidentifikasi sebagai suatu proses yang membawa perubahan pada diri individu.

Menurut Suardi (2018) mengemukakan 6 (enam) ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya.
- b. Belajar merupakan perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya namun demikian paling tidak dia menyadari setelah peristiwa itu berlangsung.
- c. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual.
- d. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi.
- e. Belajar merupakan proses interaksi.
- f. Perubahan berlangsung dari sederhana ke arah yang lebih kompleks.

Sedangkan Annurahman dalam Parwati dkk., (2023) menyebutkan ciri umum dari belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar dapat terjadi karena disadari atau disengaja.
- b. Belajar terjadi karena interaksi antara individu dan lingkungannya.
- c. Belajar ditandai dengan adanya perubahan, yang ditandai dengan adanya perubahan dari segi tingkah laku, afektif, kognitif, verbal, dan moral.

Menurut pandangan Fathurrohman (2017) ciri-ciri belajar terdiri dari 5 (lima), yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.
- b. Perubahan perilaku relatif permanen.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberikan penguatan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar mencakup adanya perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Perubahan tersebut dapat terjadi secara sadar maupun tidak sadar, bersifat menyeluruh, fungsional, dan terintegrasi, serta berlangsung melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dengan demikian, belajar tidak hanya sekadar memperoleh pengetahuan, tetapi juga melibatkan pembentukan sikap, keterampilan, dan kebiasaan baru.

2.1.5 Jenis-jenis Belajar

Proses pendidikan mencakup berbagai jenis belajar yang diklasifikasikan berdasarkan tujuan, materi, dan metode yang digunakan. Setiap jenis belajar memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jenis-jenis belajar menurut Suyono dan Hariyanto (2014) yaitu meliputi belajar sederhana tanpa asosiasi, belajar asosiasi, pembeajaran melalui pemberian kesan, belajar observasional, bermain, enkulturasi, belajar dengan multimedia, *e-learning*, belajar dengan menghafal, belajar informal, belajar formal, dan belajar non formal.

Adapun pendapat lain menurut Suryanto (2021) setidaknya ada sepuluh jenis belajar yang dikemukakan yaitu sebagai berikut.

- a. *Part learning* (belajar bagian), jenis belajar individu yang dilakukan oleh seseorang bila dihadapkan dengan materi yang sangat luas.
- b. *Learning by insight* (belajar dengan wawasan), sebuah proses mengorganisasikan pola tingkah laku yang sudah dibentuk menjadi salah satu tingkah laku yang ada kaitannya dengan penyelesaian suatu pembahasan.
- c. Belajar secara global atau menyeluruh, yaitu belajar dengan berulang-ulang dan menyeluruh.
- d. *Discriminative learning* (belajar diskriminatif), sebuah usaha memilih beberapa sifat atau stimulus yang akan dijadikan pedoman.
- e. *Incidental learning* (belajar insidental), sebuah konsep belajar yang memiliki pertentangan atau perlawanan dengan anggapan bahwa dalam belajar harus memiliki arah dan tujuan.
- f. *Intentional learning* (belajar intensional), jenis belajar ini berlawanan dengan insidental. Jenis belajar intensional adalah jenis belajar yang memiliki arah dan tujuan.
- g. *Laten learning* (belajar laten), jenis belajar ini dapat dilihat dari perubahan tingkah laku dalam waktu yang relative lama.
- h. Belajar mental, jenis belajar yang perubahan tingkah lakunya tidak nampak atau tidak nyata terlihat dan melainkan hanya berupa perubahan kognitif.
- i. Belajar produktif, belajar akan dikatakan produktif apabila pendidik mampu mentransfer konsep tentang penyelesaian sebuah persoalan.
- j. Belajar verbal, belajar mengenai materi-materi verbal dengan cara latihan dan ingatan.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Rusman (2017) dalam bukunya menyebutkan bahwa jenis-jenis aktivitas belajar peserta didik diantaranya yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar arti kata, yaitu peserta didik menangkap arti yang terkandung dalam kata-kata yang digunakan sebab mengenal suatu kata belum tentu mengetahui artinya.
- b. Belajar kognitif, yaitu proses bagaimana menghayati, mengorganisasi, dan mengulangi informasi tentang suatu masalah, peristiwa, objek yang kemudian ditanggapi dalam bentuk gagasan.
- c. Belajar menghafal, suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal melalui proses mental dan menyimpan materi tersebut dalam ingatan.
- d. Belajar teoretis, yaitu menyusun kerangka pikiran yang menjelaskan fenomena alam atau social tertentu.

- e. Belajar konsep, yaitu merumuskan sesuatu melalui proses mental tentang lambang, benda, serta peristiwa dengan mengamati seluruh ciri-cirinya.
- f. Belajar kaidah, yaitu menghubungkan dua konsep atau lebih sehingga terbentuk suatu ketentuan yang teratur.
- g. Belajar berpikir, yaitu suatu aktivitas kognitif yang dilakukan secara mental untuk memecahkan suatu masalah melalui sebuah proses yang abstrak.
- h. Belajar keterampilan motorik, yaitu belajar melakukan rangkaian gerak-gerik dengan berbagai anggota badan secara terpadu.
- i. Belajar estetis, yaitu proses menciptakan sesuatu melalui penghayatan berdasarkan pada nilai seni.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis belajar sangat beragam dan diklasifikasikan berdasarkan tujuan, materi, serta metode yang digunakan. Setiap jenis belajar memiliki karakteristik yang memengaruhi proses dan hasil pembelajaran, mulai dari belajar sederhana, observasional, bermain, hingga belajar formal dan nonformal. Keberagaman ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan peserta didik untuk memilih strategi yang paling sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.2 Hakikat Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Oleh karena itu, pembelajaran erat kaitannya dengan belajar. Menurut Susanto (2016) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar.

Pendapat lain mengenai pengertian pembelajaran juga dikemukakan oleh Setiawan (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan pendidik untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku untuk menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari

interaksi individu dengan lingkungannya. Proses tersebut merupakan cara yang dilakukan secara sengaja atau dirancang supaya peserta didik belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sutianah (2022) bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, pembelajaran dapat disimpulkan sebagai suatu proses terencana yang menggabungkan aktivitas belajar peserta didik dan mengajar oleh pendidik, dengan tujuan menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Proses ini dilakukan melalui interaksi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran. Hal itu dikarenakan segala kegiatan pembelajaran muaranya terdapat pada tujuan tersebut. Menurut Robert F. Mager dalam Uno (2023) mendefinisikan tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

Sasaran dari tujuan pembelajaran menurut Rahayu dkk., (2021) meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang diarahkan oleh Taskonomi Bloom dan Krathwohl, yang membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif: berhubungan dengan proses mental peserta didik yang diawali dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Ranah ini terdiri atas enam tingkatan yaitu tingkat pengetahuan, tingkat pemahaman,

- tingkat penerapan, tingkat analisa, tingkat sintesis, dan tingkat evaluasi.
- b. Ranah afektif: berkaitan dengan sikap, nilai ketertarikan, penghargaan, dan penyesuaian perasaan dalam lingkup sosial. Ranah ini dibagi dalam lima hal mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerpan hasil, serta ketekunan dan ketelitian
 - c. Ranah psikomotor menurut Setiawan (2017) berhubungan erat dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Ranah ini terdiri atas beberapa bagian yaitu: persepsi, kesiapan dalam melakukan tugas, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan yang terakhir organisasi.

Meringkas dari berbagai pendapat ahli tersebut, tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Sasaran tujuan pembelajaran mencakup tiga ranah utama sesuai taksonomi Bloom dan Krathwohl, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan proses mental dari pengetahuan hingga evaluasi, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, dan penyesuaian perasaan sosial, serta ranah psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan manual atau motorik mulai dari persepsi hingga adaptasi dan organisasi. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi untuk membentuk hasil belajar yang utuh.

2.2.3 Komponen Pembelajaran

Menyusun sebuah perencanaan pembelajaran yang baik harus memperhatikan komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran dapat mempengaruhi satu sama lain. Menurut Gulo dalam Widayani (2023) menyebutkan bahwa terdapat tujuh komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut yaitu tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan faktor administratif dan finansial. Sedangkan, menurut Fathurrohman (2017) ada tiga komponen dalam kegiatan pembelajaran yakni sesuatu yang dipelajari, proses belajar dan hasil belajar. Selain itu, Ismiyanto dalam Widayani (2023) juga

menyebutkan komponen pembelajaran yang meliputi beberapa unsur yaitu sebagai berikut.

- a. Tujuan Pembelajaran
Tujuan pembelajaran juga disebut dengan sasaran belajar. Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dan paling awal yang harus dirumuskan.
- b. Pendidik
Pendidik merupakan orang yang profesional yang melakukan penyelenggaraan pembelajaran di sebuah sekolah. Pendidik menjadi kunci utama untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Peserta Didik
Peserta didik adalah seluruh individu yang menjadi peserta dalam sebuah pembelajaran.
- d. Bahan Ajar
Bahan ajar merupakan sesuatu yang harus diolah dan disajikan oleh pendidik yang kemudian perlu untuk dipahami oleh peserta didik.
- e. Pendekatan, Strategi, Metode
Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran adalah rencana dan cara yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu mewujudkan interaksi komunikatif dalam kegiatan pembelajaran. Pemahaman pendidik terhadap pendekatan pembelajaran akan dapat membantunya untuk menetapkan strategi pembelajaran, selanjutnya akan digunakan untuk memberikan gambaran terhadap metode pembelajaran yang akan digunakan.
- f. Sumber dan Media Pembelajaran
Sumber dan media pembelajaran merupakan pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar sendiri dapat digunakan untuk membantu mengembangkan bahan ajar sedangkan, media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik ke arah yang lebih bermakna.
- g. Evaluasi Hasil Pembelajaran
Evaluasi merupakan usaha yang dilakukan sebelum atau setelah berlangsungnya suatu kegiatan untuk menilai kekurangan dan kelebihan. Evaluasi sebaiknya dilakukan dua kali, yang pertama pre test dan yang kedua adalah post test.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan komponen utama pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, bahan atau materi ajar, pendekatan, strategi, metode pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, evaluasi, dan hasil belajar. Seluruh komponen ini saling berkaitan dan berperan

penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, terarah, dan bermakna bagi peserta didik.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada kemampuan dan perubahan tingkah lakunya sebagai bentuk hasil belajar. Hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut Pantiwati dkk., (2018) dalam bukunya menyebutkan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan itu, Nurwahidin dkk., (2024) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah efek akhir dari terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kedua pendapat tersebut menegaskan bahwa hasil belajar mencakup perubahan yang utuh pada diri peserta didik.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Yusrizal (2016) dalam bukunya yang menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran sebagai akibat dari perubahan perilaku setelah mengikuti proses pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai materi yang sudah diajarkan oleh pendidik. Meringkas dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang tercermin melalui perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Perubahan ini bersifat

menyeluruh, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga mampu menunjukkan perkembangan utuh pada diri peserta didik.

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa hal yang akhirnya mempengaruhi tingkat pencapaiannya. Menurut Slameto (2018) memberikan pendapat bahwa terdapat beberapa jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar, tetapi hanya digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan ekstern yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu peserta didik. Hal tersebut meliputi faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh, karena peserta didik yang merasa sehat secara fisik dan sehat secara emosional akan lebih mampu dalam berkonsentrasi untuk belajar. Selanjutnya, faktor psikologis seperti intelegensi dan perhatian, serta faktor kelelahan. Selain itu, motivasi internal seperti minat dan tujuan pribadi berperan penting dalam seberapa tinggi peserta didik untuk meningkatkan seberapa keras dalam belajar dan seberapa baik kemampuan mereka dalam menyerap materi. Gaya belajar dan minat peserta didik merupakan kebutuhan individual yang mempengaruhi hasil belajar. Kemampuan kognitif juga merupakan faktor yang ada dalam individu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. kemampuan kognitif meliputi kemampuan untuk memproses informasi, memecahkan masalah, dan mengingat informasi (Suhardi dkk., 2024).

b. Faktor *Ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern meliputi keadaan keluarga dan lingkungan pertemanan, lingkungan belajar yang dapat memberikan dorongan. Keadaan

sekolah yang mencakup kurikulum, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, kualitas pengajaran relasi pendidik dengan peserta didik dan sebaliknya, serta fasilitas yang mendukung seperti penggunaan teknologi yang terarah sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan dapat berdampak besar pada hasil belajar peserta didik. Metode atau pendekatan yang interaktif, terlibat, dan disesuaikan dengan gaya belajar individu cenderung lebih efektif daripada metode seperti ceramah yang cenderung pasif dan tidak sesuai untuk digunakan (Suhardi dkk., 2024).

Belajar juga merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Wicaksono dkk., (2019) memandang bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sikap dan minat peserta didik, serta hasrat dan motivasi, apabila faktor-faktor tersebut ditingkatkan, maka hasil belajar peserta didik cenderung akan meningkat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Faktor internal mencakup kondisi fisik, psikologis, motivasi, dan kemampuan kognitif peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi kualitas pengajaran, pendekatan pembelajaran, lingkungan belajar, dukungan keluarga, serta pemanfaatan teknologi. Upaya peningkatan hasil belajar tidak hanya berfokus pada satu aspek saja, melainkan memerlukan strategi yang komprehensif untuk mengoptimalkan potensi peserta didik secara menyeluruh.

2.3.3 Jenis-jenis Hasil Belajar

Proses pembelajaran dapat diukur, salah satunya melalui tes hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Perubahan yang terjadi setelah kegiatan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Parsa (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan motivasi belajar, sedangkan ranah psikomotor menekankan keterampilan dalam melakukan suatu aktivitas. Menurut Noviyanto dkk., (2022) kemampuan kognitif merujuk pada tindakan-tindakan yang dapat diamati sebagai hasil dari kegiatan atau proses belajar, yang diperoleh melalui pengalaman pribadi. Ranah kognitif sendiri mencakup berbagai aktivitas mental.

Berdasarkan taksonomi Bloom yang menjadi acuan dalam penilaian hasil belajar, ranah kognitif memiliki tingkatan kemampuan yang berjenjang dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Faiz (2020) menyebutkan bahwa ranah kognitif dalam taksonomi Bloom revisi terdiri atas enam tingkat kemampuan kognitif yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Setiap tingkatan memiliki indikator yang dapat dijadikan pedoman dalam menilai ketercapaian peserta didik pada aspek pengetahuan. Indikator-indikator ini penting untuk merumuskan instrumen penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pendidik dapat mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Adapun rincian indikator ketiga ranah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Indikator Hasil Belajar

Ranah	Indikator
Ranah Kognitif a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>) b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>) c. Penerapan (<i>Application</i>) d. Analisis (<i>Analysis</i>) e. Evaluasi (<i>Evaluation</i>) f. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan atau memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat mengevaluasi 6.1 Dapat merancang 6.2 Dapat mengarang atau menulis 6.3 Dapat menciptakan atau membangun
Ranah Afektif a. Penerimaan (<i>Receiving</i>) b. Sambutan c. Sikap menghargai (<i>Apresiasi</i>) d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>) e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesiediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 Menggagumi 4.1 Mengakui dan menyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
Ranah Psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya. 2.1 Kefasihan melafalkan/mengucapkan 2.1 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Sumber: Wangi dkk., (2022)

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditegaskan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan representasi dari pencapaian tujuan

pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berfokus pada kemampuan berpikir yang berjenjang dari tingkat sederhana hingga kompleks, ranah afektif menekankan pada pembentukan sikap, nilai, dan motivasi yang mendukung proses belajar, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik yang nyata. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada hasil belajar ranah kognitif.

2.4 Pendekatan *Gamification*

2.4.1 Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan kerangka dasar yang mengarahkan proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara terarah dan sistematis. Pemilihan pendekatan yang sesuai akan membantu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, serta mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan itu, Akrim (2022) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang terarah dan dapat dipergunakan oleh pendidik dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pendidik dapat memanfaatkan pendekatan pembelajaran sebagai cara umum dalam menyikapi permasalahan maupun objek kajiannya yang berpusat pada pendidik atau peserta didik.

Pendekatan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai kerangka dasar, tetapi juga menjadi pedoman praktis bagi pendidik dalam mengelola proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Bastian dan Reswita (2022) pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau suatu sudut pandang seorang pendidik yang digunakan agar tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Susila dan Qosim (2022) juga menyatakan bahwa

pendekatan dapat dimaknai sebagai sudut pandang yang merupakan rencana awal sebagai jalan yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan belajar. Dalam dunia pendidikan dikenal dua jenis pendekatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Pendekatan yang berpusat pada pendidik (*teacher centered approach*)
- b. Pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered approach*).

Meringkas dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat dipahami bahwa pendekatan pembelajaran merupakan landasan penting yang berfungsi sebagai arah, pedoman, sekaligus strategi awal dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, Pemilihan pendekatan yang tepat tidak hanya menuntun tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga memastikan keterlibatan aktif peserta didik, menciptakan interaksi yang efektif, serta menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka.

2.4.2 Pengertian Pendekatan *Gamification*

Gamification atau disebut juga gamifikasi merupakan penggunaan permainan, pendekatan, dan elemen-elemen permainan ke dalam konteks yang berbeda dari permainan. Yunita dan Indrajit (2022) menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi merupakan penerapan elemen dari suatu permainan ke dalam konteks nonpermainan yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Penggunaan gamifikasi sebagai sebuah pendekatan dalam konteks pendidikan yang diintegrasikan dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dalam belajar baik pada kondisi formal dan informal. Pendapat lain yang serupa disampaikan oleh Rini dkk., (2021) yang menyatakan *gamification* merupakan suatu pendekatan yang dapat diterapkan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun pada proses evaluasi. Pada

praktiknya, *gamification* umumnya diimplementasikan melalui pemanfaatan aplikasi permainan atau game berbasis daring. Meskipun secara konsep *gamification* tidak menuntut penggunaan jenis game tertentu, penerapan permainan dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi serta persepsi positif peserta didik terhadap jalannya proses pembelajaran.

Pendekatan *gamification based learning* sejalan dengan perkembangan pendidikan di era digital, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan interaksi yang lebih dinamis. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Septiana dan Fadhilah (2024) yang menyatakan pendekatan Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *gamification* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, penghargaan, maupun level ke dalam konteks nonpermainan, khususnya pendidikan, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik. Pada pengertian ini, peneliti akan memanfaatkan elemen tantangan, poin, dan penghargaan. Gamifikasi membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

2.4.3 Elemen dan Penerapan Pendekatan *Gamification*

Gamification memiliki beberapa elemen yang menjadi kunci keberhasilan. Elemen *gamification* sebagaimana yang dijelaskan oleh Anam dkk., (2022) dalam bukunya yaitu sebagai berikut.

- a. Poin merupakan sebuah imbalan yang dapat menjadi sebuah indikasi bagi peserta didik untuk menyelesaikan gamifikasi.
- b. Lencana dapat diberikan kepada peserta didik setelah menuntaskan tahapan atau tantangan.
- c. *Level* merupakan acuan gamifikasi yang harus dilalui peserta didik.
- d. *Leaderboards* atau papan peringkat merupakan penanda peserta didik yang mendapat peringkat dalam pembelajaran.
- e. Avatar merupakan representasi visual peserta didik dalam gamifikasi.

Efektivitas pendekatan *gamification* tidak dapat dilihat dari sebanyak apa elemen yang digunakan, melainkan dari bagaimana elemen tersebut dirancang serta diintegrasikan secara strategis untuk tujuan yang spesifik. Berikut merupakan elemen serta contoh penerapan *gamification* menurut Rojabi (2025).

- a. Poin sebagai elemen paling fundamental dan serbaguna dalam gamifikasi. Contoh penerapannya yaitu memberikan poin pada peserta didik untuk setiap kuis yang diselesaikan.
- b. *Badge* merupakan representasi visual dari pencapaian. Contoh penerapannya yaitu memberikan *badge* “Kontributor Teratas” pada setiap anggota yang paling aktif.
- c. *Leaderboard* atau papan peringkat digunakan untuk menampilkan peringkat berdasarkan metric tertentu. Contoh penerapannya yaitu menampilkan daftar peserta didik dengan poin terbanyak.
- d. *Level* dapat digunakan untuk memberikan *level* secara bertahap. Contoh penerapannya yaitu memberikan *level* “Newbie” atau “Member Aktif” berdasarkan keaktifan dalam pembelajaran.
- e. Visualisasi kemajuan digunakan untuk menunjukkan seberapa dekat peserta didik dengan misinya. Contoh penerapannya yaitu indikator penyelesaian misi.
- f. Barang virtual, avatar, dan kostumisasi dapat digunakan sebagai ekspresi diri dari peserta didik. Contoh penerapannya yaitu menggunakan barang unik di kelas.
- g. Misi merupakan serangkaian tugas yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan yang besar. Contoh penerapannya yaitu peserta didik wajib menyelesaikan 3 kuis di setiap pertemuan.

Penerapan *gamification* dalam bidang pendidikan dapat menjadi sebuah solusi untuk mendorong dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Yunita dan Indrajit (2022) menjabarkan penerapan *gamification* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Memecah materi pembelajaran menjadi bagian-bagian yang khusus serta berikan kuis di setiap akhir bagiannya.
- b. Memisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang.
- c. Mencatat skor yang didapat peserta didik pada setiap bagian.
- d. Memberikan reward kepada peserta didik.
- e. Membuat jenjang atau level sensitive terhadap waktu.
- f. Membuat kelompok tugas sehingga peserta didik dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan misi.
- g. Mengenalkan konsep quest (pencarian).
- h. Memberikan peserta didik intensif untuk memberikan pendapat terhadap hasil pekerjaan temannya.
- i. Memberikan kejutan ketika peserta didik menyelesaikan tantangan tertentu.
- j. Menggunakan hitung mundur pada saat kuis.
- k. Mengambil lencana atau reward pada saat peserta didik tidak lulus mengerjakan tantangan tertentu.
- l. Membuat skenario dalam pembelajaran.
- m. Mengenalkan karakter yang dapat membantu dan menghalangi peserta didik dalam perjalanan belajarnya
- n. Memberikan peserta didik fasilitas yang baik.
- o. Menampilkan *leaderboard* atau papan peringkat di akhir pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa *gamification* dalam pembelajaran tidak hanya sebatas penggunaan elemen permainan seperti poin, lencana, level, *leaderboard*, avatar, maupun misi, tetapi juga terletak pada bagaimana elemen-elemen tersebut dirancang, diintegrasikan, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Elemen *gamification* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mendorong motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Dengan perancangan yang tepat, *gamification* dapat membantu memecah materi menjadi bagian yang lebih mudah dipahami, memberikan penghargaan atas pencapaian, memfasilitasi kolaborasi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan inovatif.

2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan *Gamification*

Penerapan *gamification* dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap aktivitas

maupun hasil belajar peserta didik. *Gamification* memiliki beberapa kelebihan seperti yang tertuang dalam buku Yunita dan Indrajit (2022) yaitu sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dapat lebih menyenangkan.
- b. Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya dengan baik.
- c. Membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari.
- d. Memberikan peserta didik kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi di dalam kelas.

Selain pendapat tersebut, Anam dkk., (2024) juga menyampaikan pendapatnya mengenai kelebihan gamifikasi yaitu sebagai berikut.

- a. Memberikan nilai kompetisi dan kolaborasi yang tinggi.
- b. Memberikan tujuan yang jelas dan penuh keadilan.
- c. Memiliki umpan balik yang cepat dan keberlanjutan.
- d. Memiliki kesempatan dan pilihan.
- e. Investasi antara kemenangan dan kekalahan.

Penerapan *gamification* tidak selalu memberikan kelebihan, terdapat pula beberapa kekurangan seperti yang diungkapkan Rojabi (2025) dalam bukunya yaitu sebagai berikut.

- a. Mengurangi fokus pada materi utama serta menciptakan kelelahan.
- b. Menimbulkan keterlibatan jangka pendek dan ketergantungan pada *reward* yang diberikan.
- c. Peserta didik merasa bosan pada tantangan yang berulang.

Kekurangan mengenai *gamification* juga diungkapkan oleh Kapp dan Boller (2017) yaitu adanya risiko “*game over learning objective*”, yakni kondisi ketika siswa lebih berfokus pada permainan daripada tujuan pembelajaran jika pendidik tidak merancang instruksi dengan tepat. Meringkas pendapat para ahli tersebut, penerapan *gamification* dalam pembelajaran memiliki kelebihan yang signifikan, seperti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus, memberikan motivasi melalui kompetisi maupun kolaborasi, serta menyediakan tujuan yang jelas dan umpan balik yang cepat. Namun demikian, *gamification* juga memiliki kekurangan, diantaranya potensi mengalihkan perhatian dari materi utama,

menimbulkan ketergantungan pada *reward*, hingga memicu kebosanan jika tantangan yang diberikan monoton.

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Hasan (2022), media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk alat, metode, maupun perangkat yang digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media tidak hanya terbatas pada benda konkret seperti gambar atau video, melainkan juga mencakup aplikasi digital, platform pembelajaran, dan sarana lain yang dirancang untuk mendukung aktivitas belajar. Arsyad (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara yang membantu memperjelas penyampaian materi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak.

Sudut pandang lain terkait media pembelajaran juga disampaikan oleh Pagarra (2017) yang menekankan bahwa media pembelajaran juga harus memenuhi prinsip relevansi, efektivitas, dan efisiensi. Media yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran dapat mengganggu proses penyampaian materi, sementara media yang terlalu rumit justru berpotensi menurunkan efektivitas belajar. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Keberadaan media tidak hanya memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas, meningkatkan motivasi, serta memperbaiki hasil belajar. Dengan demikian, peran media pembelajaran sangat vital dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

2.5.2 Pengertian Media Pembelajaran *Educaplay*

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu platform digital yang banyak digunakan dalam konteks pendidikan adalah *educaplay*. Menurut Aprillia dkk., (2025) *educaplay* merupakan sebuah platform online interaktif yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Selain pendapat tersebut, Mesquita et al. (2022) juga menyatakan bahwa *educaplay* adalah platform yang memungkinkan untuk pembuatan dan berbagi aktivitas multimedia dan permainan edukatif yang dapat mendorong interaksi dan partisipasi peserta didik. Melalui *educaplay*, pendidik dapat membuat konten representasi grafis seperti peta konsep, teka-teki silang, permainan memori, dan masih banyak lagi.

Educaplay dipandang sebagai salah satu platform edukatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran interaktif. Pendapat tersebut sejalan dengan yang diungkapkan Chen (2021) yaitu *educaplay* merupakan generator permainan edukatif yang memungkinkan pendidik membuat dan mengakses aktivitas multimedia. Platform ini menawarkan akun gratis dan premium. Selain itu, saat ini terdapat 19 jenis aktivitas yang tersedia. Menurut Vargas-Saritama (2024) kuis video merupakan salah satu jenis aktivitas yang mengintegrasikan pertanyaan interaktif ke dalam konten video, hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan memastikan partisipasi aktif.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa *educaplay* merupakan platform digital interaktif yang menyediakan beragam aktivitas dan permainan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran. Platform ini memungkinkan pendidik membuat dan membagikan konten multimedia yang bervariasi, mulai dari kuis,

teka-teki silang, hingga peta konsep, sehingga mampu meningkatkan interaksi, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan fitur gratis maupun premium serta berbagai jenis aktivitas yang ditawarkan. Berdasarkan hal tersebut, *educaplay* dipilih karena menyediakan beragam aktivitas interaktif dengan sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung secara gratis, sehingga dapat mendukung penerapan *gamification*.

2.5.3 Langkah-langkah Penggunaan Media *Educaplay*

Educaplay merupakan permainan yang dapat diakses melalui peramban internet seperti *Chrome*, *Firefox*, *Explorer*, dan lainnya. Dalam penggunaannya, *educaplay* tentunya memiliki langkah-langkah yang perlu dilakukan sehingga penggunaannya lebih terstruktur dan efektif. Marlis dkk., (2025) memaparkan langkah-langkah penggunaan *educaplay* yaitu sebagai berikut.

- a. Buka website *educaplay* <https://www.Educaplay.com> kemudian klik “*Login*” apabila sudah memiliki akun atau “*Sign Up*” jika belum memiliki akun.
- b. Setelah login, klik tombol “*Create Activity*” pada bagian atas kemudian pilih jenis permainan yang akan digunakan. Misalnya: Video Kuis
- c. Mengisi informasi dasar seperti judul materi yang akan dipelajari, kemudian deskripsi singkat, dan klik “*Next*”.
- d. Selanjutnya, klik “*Add Question*” dan ketik pertanyaan dan jawaban pada tempat yang telah disediakan.
- e. Sesuaikan pengaturan seperti batas waktu dan sebagainya.
- f. Simpan dan publikasikan dengan klik “*Done*” atau “*Finish*”.

Selain pendapat tersebut, Rachmawati dkk., (2024) memberikan tutorial dalam bukunya mengenai penggunaan *educaplay* untuk pendidik yaitu sebagai berikut.

- a. Buka website *educaplay* <https://www.Educaplay.com>, kemudian pilih “*Daftar Akun*” dan temukan “*Login*” atau juga “*Sign Up*” pada laman utama.
- b. Mengisi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan.
- c. Login ke akun yang sudah dibuat.
- d. Pilih menu “*Buat Aktivitas Baru*” kemudian pilih jenis yang akan digunakan dalam pembelajarannya.

- e. Setelah itu, isi informasi materi yang diperlukan seperti judul, deskripsi, dan parameter lain yang relevan dengan aktivitas yang akan digunakan.
- f. Tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif yang sesuai dengan jenis aktivitas yang telah dipilih.
- g. Sesuaikan pengaturan aktivitas seperti tingkat kesulitan, durasi, dan tata letak.
- h. Pratinjau aktivitas yang telah dibuat. Jika semuanya sudah sesuai, simpan aktivitas tersebut.

Tidak berbeda jauh dengan langkah-langkah yang diungkapkan oleh Mesquita et al. (2022) mengenai cara merancang *educaplay* yaitu sebagai berikut.

- a. Membuat akun dan klik login atau *sign up*.
- b. Setelah masuk, kita klik aktivitas dan pilih yang akan dikembangkan.
- c. Setelah disesuaikan, simpan aktivitas dan siap digunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *educaplay* pada dasarnya memiliki alur langkah yang hampir sama, yaitu dimulai dengan membuat akun atau login, memilih jenis aktivitas atau permainan yang digunakan, kemudian mengisi informasi dasar seperti judul dan deskripsi materi, menambahkan pertanyaan dan konten sesuai kebutuhan, menyesuaikan pengaturan aktivitas (durasi, tingkat kesulitan, maupun tata letak), serta melakukan pratinjau sebelum akhirnya menyimpan dan mempublikasikan aktivitas tersebut. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis aktivitas *video quiz* dan *line up* pada saat pembelajaran berlangsung serta jenis aktivitas *memory* dan *yes or no* pada saat evaluasi pembelajaran.

2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Media *Educaplay*

Penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung tercapainya tujuan belajar. Menurut Páez-Quinde et al. (2022), *educaplay* memiliki kelebihan yaitu aktivitas yang menarik dan mudah ditangani, gambar dan berkas audio yang bisa dimasukkan, tidak perlu menginstal perangkat lunak apapun di

computer. Selain itu, *educaplay* juga memiliki kekurangan seperti untuk kegiatan dikte diperlukannya mikrofon dan pengeras suara, kesalahan kecil apapun dalam *keyboard* dapat menurunkan hasil, sumber daya yang tidak dapat dimodifikasi setelah diunduh, dan beberapa kegiatan memiliki batas pengguna. Hal ini juga didukung oleh Vargas-Saritama et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *educaplay* dapat meningkatkan minat serta partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, aktivitas kuis interaktif dapat memberikan umpan balik langsung, hal ini bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam memfasilitasi penilaian cepat pemahaman peserta didik.

Secara teknis, kekurangan *educaplay* juga meliputi kesulitan dalam mengakses platform apabila internet tidak lancar seperti yang diungkapkan Baharuddin (2025) dalam penelitiannya. Hal tersebut dapat berpengaruh langsung pada pengalaman belajar peserta didik. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk memastikan bahwa platform *educaplay* dapat diakses dengan lancar sebelum digunakan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *educaplay* mampu menghadirkan aktivitas yang menarik, interaktif, serta mudah digunakan tanpa perlu instalasi tambahan, bahkan mendukung berbagai format seperti gambar dan audio yang memperkaya pengalaman belajar. Fitur kuis interaktifnya juga memberikan umpan balik langsung yang bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Namun, di sisi lain, *educaplay* memiliki beberapa keterbatasan teknis, seperti kebutuhan perangkat tambahan pada jenis aktivitas tertentu, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, kesalahan teknis sederhana yang dapat memengaruhi hasil, serta keterbatasan modifikasi sumber daya. Dengan demikian, pemanfaatan *educaplay* tetap perlu disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia.

2.5.5 Pengertian Media Pembelajaran *Quizizz*

Aplikasi berbasis digital saat ini sudah tersedia untuk menunjang kegiatan belajar, salah satunya yaitu *quizizz*. Suryani dkk., (2023) menyatakan bahwa *quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang berfungsi untuk mendukung proses belajar secara interaktif di kelas. Aplikasi ini memiliki konsep serupa dengan *educaplay*, yaitu menggabungkan unsur game dalam kegiatan belajar mengajar. *Quizizz* dikembangkan sebagai media edukatif yang menerapkan prinsip-prinsip permainan.

Aplikasi *quizizz* menyediakan dua fitur utama, yaitu *Assessment* dalam bentuk kuis serta *Lesson* berupa presentasi interaktif. Menurut Yunita dan Indrajit (2022) *quizizz* merupakan alat penilaian formatif yang menyenangkan, *multiplayer*, gratis, dan berfungsi pada perangkat *computer*, tablet, dan *smartphone*. Menurut Rahmawati (2021) *quizizz* adalah sebuah *web tool* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis permainan yang interaktif dan dapat dimainkan menggunakan *handphone*, *computer*, dan diakses melalui sebuah website.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah media digital yang memadukan kuis dan presentasi interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti memanfaatkan *quizizz* dengan menggunakan fitur *Assessment* yang akan diterapkan pada kelas kontrol.

2.5.6 Langkah-langkah Penggunaan Media *Quizizz*

Penggunaan media pembelajaran *quizizz* perlu dilakukan secara sistematis agar pelaksanaannya lebih terarah dan efektif. Dalam penerapannya, terdapat tahapan tertentu yang harus ditempuh pendidik, baik ketika menggunakan fitur *Lesson* maupun fitur

Assessment. Menurut Yunita dan Indrajit (2022) berikut merupakan langkah-langkah menjalankan aplikasi *quizizz*.

- a. Membuka web <https://Quizizz.com>.
- b. Membuka akun melalui akun google atau email.
- c. Memilih peran sebagai pendidik atau siswa.
- d. Melengkapi identitas pribadi kemudian klik “*Complete Sign Up*” sehingga akun sudah siap jika digunakan.
- e. *Login* dengan *username* dan *password* yang telah terdaftar.
- f. Kemudian, masuk kedalam halaman utama *quizizz*.
- g. Mulai untuk membuat soal dan jawaban.
- h. Pilih grade atau kelas, lalu klik “*Save*”.

Selain pendapat tersebut, Suryani dkk., (2023) dalam bukunya juga memaparkan langkah-langkah penggunaan game *quizizz* yaitu sebagai berikut.

- a. Buka web <https://Quizizz.com>.
- b. Untuk masuk aplikasi klik sign up apabila sudah memiliki akun.
- c. Untuk memulai membuat soal pada *quizizz* jawab pertanyaan penggunaan.
- d. Selanjutnya, pilih mata pelajaran sesuai dengan yang akan diajarkan.
- e. Buat jenis kuis yang sudah tersedia atau bisa membuat sendiri dengan klik “buat”.
- f. Setelah itu akan muncul tampilan untuk membuat kuisnya.
- g. Jika sudah selesai membuat pertanyaan kuis, maka akan muncul tampilan untuk menyimpan kuis.
- h. Selanjutnya yaitu tampilan kuis yang sudah siap digunakan.

Adapun langkah-langkah penggunaan *quizizz* menurut Surahman dkk., (2024) yaitu sebagai berikut.

- a. Masuk terlebih dahulu ke <https://Quizizz.com>, kemudian pilih menu daftar/*sign up* apabila belum memiliki akun.
- b. Setelah berhasil *sign up*, akan muncul beberapa pilihan yang akan dibuat.
- c. Setelah selesai membuat akun, klik *create a quiz*.
- d. Kemudian, masukan nama *quiz* yang akan dibuat.
- e. Pilih bahasa yang akan digunakan dalam *quiz*.
- f. Selanjutnya, klik *create a new question* untuk memulai membuat soal.
- g. Isi pertanyaan, jawaban, dan gambar (jika dibutuhkan).
- h. Pilih tingkatan atau umur untuk *quiz* itu diberikan.
- i. Pilih mata pelajaran yang relevan dengan *quiz*.
- j. Pilih topic pembahasan *quiz*.
- k. Kemudian klik publish dan *quiz* telah selesai dibuat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran memiliki langkah-langkah yang sistematis, dimulai dari membuka laman <https://Quizizz.com>, melakukan *sign up* atau *login* dengan akun yang tersedia, serta melengkapi identitas pengguna baik sebagai pendidik maupun siswa. Setelah akun aktif, pendidik dapat mulai membuat kuis dengan menentukan nama kuis, mata pelajaran, tingkat kelas, bahasa, hingga topik pembahasan. Selanjutnya, pendidik dapat menambahkan pertanyaan, jawaban, maupun gambar sesuai kebutuhan, lalu menyimpan dan mempublikasikan kuis agar siap digunakan dalam pembelajaran.

2.5.7 Kelebihan dan Kekurangan Media *Quizizz*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula halnya dengan *quizizz*. Hal ini sejalan dengan pendapat Wrdiastuti (2023) yang menyatakan bahwa pendidik tidak dapat melihat kemampuan peserta didik yang sebenarnya, jika menggunakan bentuk kuis pilihan ganda. Namun, soal objektif juga memiliki banyak kelebihan, seperti mampu mencakup materi yang lebih luas, bersifat representatif dan obyektif, mudah serta cepat diperiksa, bahkan dapat dikerjakan orang lain. Selain itu, kelebihan aplikasi *quizizz* tidak hanya terletak pada fitur soal pilihan ganda, tetapi juga menyediakan berbagai jenis soal lain seperti kotak centang (*checkbox*), isian singkat (*fill in the blank*), jajak pendapat (*poll*), dan jawaban terbuka (*open-ended*). Sejalan dengan pendapat tersebut, Saputri (2023) menyatakan berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa kelemahan *quizizz* terletak pada keterbatasannya dalam mengukur kemampuan siswa secara mendalam, terutama jika soal hanya berbentuk pilihan ganda yang cenderung menekankan hafalan dan membuka peluang siswa menjawab asal. Namun, aplikasi ini juga memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya memudahkan penilaian, bersifat objektif, mencakup materi yang luas, serta memberikan

variasi soal berbeda bagi tiap siswa. Selain itu, *quizizz* menyediakan berbagai tipe soal, rekap hasil dalam bentuk file Excel, serta fitur untuk membuat PR maupun kuis langsung dengan pengaturan waktu tertentu.

Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran memberikan berbagai pengalaman yang dirasakan langsung oleh pendidik dan peserta didik. Tusyani dkk., (2022) mengemukakan beberapa kemudahan yang dirasakan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran yaitu aplikasi ini mudah digunakan, menyediakan banyak latihan soal, mencegah peserta didik untuk mencontek, adanya pembahasan soal, memudahkan pelaksanaan remedial sesuai kebutuhan pendidik, dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa harus tatap muka, serta lebih hemat waktu dan penggunaan kertas. Namun, kelemahan yang juga dirasakan adalah peserta didik sering salah menekan jawaban karena gugup, adanya kendala jaringan, serta penggunaan kuota internet yang cukup besar.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa *quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang saling melengkapi. Kelebihannya terletak pada kemudahan penggunaan, variasi bentuk soal, objektivitas penilaian, serta fitur tambahan seperti rekap hasil dalam bentuk file Excel, pengaturan tugas/PR, hingga akses fleksibel tanpa tatap muka. Namun, kelemahannya meliputi keterbatasan dalam mengukur kemampuan peserta didik secara mendalam jika hanya mengandalkan soal pilihan ganda, potensi jawaban asal, kendala jaringan, penggunaan kuota yang besar, serta risiko kesalahan teknis seperti salah menekan jawaban karena gugup.

2.6 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

3.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pemerintah melakukan berbagai inovasi untuk menyederhanakan sekaligus memperkuat proses pembelajaran di sekolah dasar melalui kurikulum merdeka. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah lahirnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Sudarmoko dkk., (2025) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu muatan dalam Kurikulum Merdeka Belajar. IPAS hadir sebagai hasil penggabungan dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Integrasi ini bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih holistik, multidisipliner, serta kontekstual sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

Mata pelajaran IPAS dirancang tidak hanya untuk mengenalkan konsep-konsep sains. Afifah dkk., (2024) mata pelajaran IPAS merupakan wujud aktualisasi pembelajaran terpadu yang menggabungkan dua bidang ilmu dengan dasar keilmuan yang berbeda, namun ketika dipadukan dapat saling melengkapi dan berjalan selaras. Sejalan dengan pendapat tersebut, Dewi dkk., (2023) menyatakan IPAS adalah pembelajaran integratif yang menggabungkan materi dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan hasil integrasi antara IPA dan IPS yang dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih holistik, multidisipliner, dan kontekstual. IPAS tidak hanya mengenalkan konsep sains, tetapi juga mengaitkannya dengan aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Dengan pendekatan diferensiasi, IPAS memungkinkan

setiap peserta didik untuk belajar sesuai karakteristik dan kebutuhannya, sehingga tujuan pembelajaran yang optimal dapat tercapai.

3.6.2 Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran IPAS dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan peserta didik tersebut dapat memicu pemahaman mengenai bagaimana alam semesta bekerja dan saling berinteraksi. Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Masrifa dkk., (2023) yaitu sebagai berikut.

- a. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka terdorong untuk mengkaji berbagai fenomena di sekitar manusia, memahami keteraturan alam semesta, serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berpartisipasi aktif dalam menjaga, melestarikan, dan mengelola lingkungan alam serta sumber daya secara bijaksana dan bertanggung jawab.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri ilmiah dalam mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan masalah melalui tindakan nyata.
- d. Memahami jati diri serta lingkup sosial tempat mereka berada, sekaligus menyadari dinamika perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari masa ke masa.
- e. Memahami syarat-syarat dan tanggung jawab yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat dan warga negara yang baik.
- f. Menguasai serta memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPAS dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat lain mengenai tujuan mata pelajaran IPAS menurut Farhan dan Taofik (2025) yaitu agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, sekaligus menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu sehingga mereka termotivasi untuk mempelajari fenomena di sekitar kehidupan manusia. Selain itu, peserta didik diharapkan berperan aktif dalam menjaga serta melindungi lingkungan, serta memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan

secara bijaksana. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kelana dan Pratama (2019) menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran IPAS yaitu sebagai berikut.

- a. Menumbuhkan rasa ingin tahu serta sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat (STM).
- b. Mengembangkan keterampilan proses ilmiah dalam menyelidiki lingkungan sekitar, memecahkan permasalahan, dan mengambil keputusan yang tepat.
- c. Meningkatkan pengetahuan serta pemahaman terhadap konsep-konsep sains agar dapat diterapkan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya ilmu pengetahuan alam dalam berbagai aspek kehidupan.
- e. Mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman sains ke dalam bidang pembelajaran lainnya.
- f. Berperan aktif dalam menjaga, melestarikan, dan menghargai lingkungan alam sebagai bentuk penghayatan terhadap kebesaran ciptaan Tuhan.
- g. Memberikan bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan dasar dalam bidang IPA sebagai landasan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS memiliki tujuan utama untuk menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di sekitarnya, sehingga mereka terdorong untuk memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Selain itu, IPAS bertujuan mengembangkan keterampilan inkuiri, pengetahuan, dan pemahaman konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta membentuk kesadaran peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga, melestarikan, dan memanfaatkan lingkungan secara bijaksana. Tujuan ini sejalan dengan upaya pengembangan Profil Pelajar Pancasila, sehingga pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan sikap tanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat.

2.7 Hasil Penelitian Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan juga relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut.

Tabel 4. Hasil Penelitian Relevan

No	Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ramadhani, Ningrum, Kholis, dan Zuhrie (2025) dari Universitas Negeri Surabaya tentang Efektivitas Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan Pendekatan <i>Gamification</i> Berbasis Aplikasi <i>Voltsim - Circuit Simulator</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X TEI di SMK Negeri 1 Driyorejo.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran teknik elektro. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi gamifikasi berperan penting dalam mendorong capaian akademik.	Persamaan penelitian yang dilaksanakan Ramadhani, Ningrum, Kholis, dan Zuhrie dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu terletak pada variabel bebas yang berupa pendekatan <i>Gamification</i> dan variabel terikat yang berupa hasil belajar.	Perbedaannya yaitu terletak pada jenjang sekolah dan muatan mata pelajaran, peneliti melakukan penelitian pada jenjang sekolah dasar dengan muatan IPAS serta berbasis <i>educaplay</i> sedangkan penelitian Ramadhani, Ningrum, Kholis, dan Zuhrie yaitu pada jenjang SMK dengan mata pelajaran teknik dan berbasis Aplikasi <i>Voltsim - Circuit Simulator</i> .
2.	Batitusta dan Hardinata (2024) dari Universitas Brawijaya tentang Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi <i>Educaplay</i>	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan berbasis <i>educaplay</i>	Persamaan penelitian Batitusta dan Hardinata dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada penggunaan <i>educaplay</i>	Perbedaannya terletak pada aspek kompetensi yang diukur, yakni hasil belajar menulis esai, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berfokus

No	Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Berbasis <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar Menulis Esai.	berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar menulis.	sebagai media pembelajaran.	pada hasil belajar IPAS.
3.	Khuluq, Kuswandi, dan Soepriyanto (2023) dari Universitas Negeri Malang tentang <i>Project-Based Learning</i> dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif.	Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa integrasi <i>project-based learning</i> dengan pendekatan gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.	Persamaan penelitian Khuluq, Kuswandi, dan Soepriyanto dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan pendekatan gamifikasi.	Perbedaannya terletak pada variabel bebas yang diteliti, di mana penelitian Khuluq, Kuswandi, dan Soepriyanto berfokus pada pembelajaran yang menarik dan efektif, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar.
4.	Septiana dan Fadhilah (2024) dari Universitas Trunojoyo Madura tentang Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak.	Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendekatan ekopedagogi dapat meningkatkan keterampilan literasi membaca dan menulis	Persamaan penelitian Septiana dan Fadhilah dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan capaian belajar	Perbedaannya terletak pada fokus capaian belajar, di mana penelitian Septiana dan Fadhilah menekankan pada keterampilan literasi bahasa, sedangkan penelitian peneliti difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan dukungan

No	Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		anak secara signifikan melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan bermakna.		media <i>educaplay</i> .
5.	Aprillia, Bahtiar, dan Santoso (2025) dari Universitas Wijaya Kusuma Surabaya tentang Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI SD.	Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa integrasi model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>educaplay</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasar pada data penelitian yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar terus mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II.	Persamaan penelitian Aprillia, Bahtiar, dan Santoso dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada media pembelajaran yang berupa <i>educaplay</i> dan variabel bebas yang berupa hasil belajar.	Perbedaannya terletak pada muatan mata pelajaran, di mana penelitian Aprillia, Bahtiar, dan Santoso berfokus pada Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti difokuskan pada IPAS dengan pendekatan <i>gamification</i> .
6.	Roy Suryaningsih Ge'e dan Zaini Dahlan (2025) dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara tentang Pengaruh Media	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang belajar menggunakan <i>educaplay</i> memperoleh	Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan <i>educaplay</i> sebagai sarana pembelajaran untuk peserta didik kelas V SD, mengukur hasil	Penelitian Roy dan Zaini meneliti penggunaan media interaktif <i>educaplay</i> pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang

No	Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Interaktif <i>Educaplay</i> terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang belajar dengan metode konvensional .	belajar melalui <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> , serta memakai pendekatan kuantitatif eksperimen.	akan peneliti lakukan yaitu mengkaji <i>gamification</i> berbasis <i>educaplay</i> untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.
7.	Nana Anisa Rochmawati (2025) dari Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri tentang Pengaruh Gamifikasi Berbasis <i>Baamboozle</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti Kelas XI di SMK Taruna Balen Bojonegoro	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penerapan gamifikasi berbasis <i>baamboozle</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran PAI dan budi Pekerti di SMK Taruna Balen Bojonegoro.	Persamaan penelitian Nana dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan gamifikasi berbasis media pembelajaran.	Perbedaan penelitian Nana dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada variabel bebas yang diteliti. Peneliti akan meneliti hasil belajar IPAS sedangkan Nana meneliti Kemampuan Berpikir Kritis pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
8.	Sri Sulastr, Maridi Maridi, Baskoro Adi Prayitno (2015) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta tentang Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> (GI) Menggunakan Media Laboratorium Riil dan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran terhadap prestasi belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada desain penelitian yang sama-sama memberikan <i>treatment</i> yang sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta media yang berbeda diantara keduanya.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada tingkat sekolah, mata pelajaran, serta variabel X dan Y yang diteliti.

No	Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Laboratorium Virtual Ditinjau Dari Kemampuan Awal dan Interaksi Sosial Siswa			
9.	Dinda Zalsa Bella Sintya Nur Intan (2025) dari Universitas Negeri Surabaya tentang Pengaruh Media Gamifikasi Pada Platform <i>Educaplay</i> Terhadap <i>Self-Efficacy</i> dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS	Hasil penelitian menyatakan bahwa media gamifikasi pada platform <i>educaplay</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat <i>Self-efficacy</i> dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.	Persamaan penelitian yang Dinda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada variabel terikat yang berupa penggunaan Gamifikasi berbasis <i>educaplay</i> .	Perbedaan penelitian Dinda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada variabel bebas. Peneliti terdahulu meneliti <i>Self-Efficacy</i> dan motivasi belajar, sedangkan peneliti akan meneliti hasil belajar IPAS.
10.	Meyda, Gita, Nilung, Yanuar, dan Honest (2025) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Gamifikasi di Kelas IV C	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar.	Persamaan penelitian Meyda dkk., dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya meneliti gamifikasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.	Perbedaan penelitian yaitu terletak pada penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. Peneliti terdahulu tidak menggunakan media pembelaran.

Sumber: Analisis Peneliti

2.8 Kerangka Berpikir

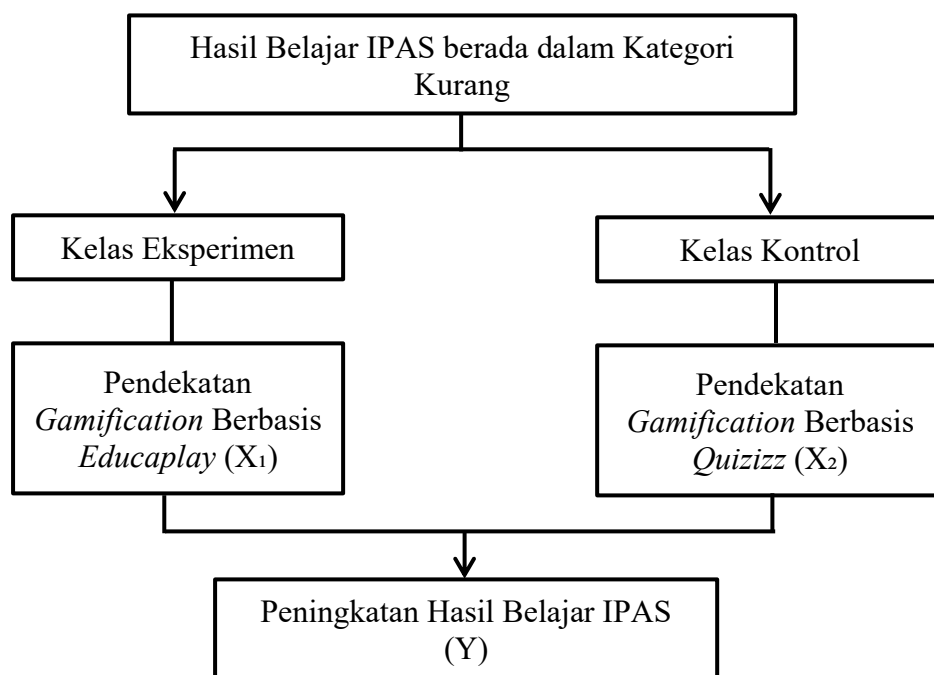
Kerangka pikir akan memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi pengaruh antara kedua variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil

belajar IPAS peserta didik. Hasil belajar merujuk pada peningkatan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan ini, hasil belajar yang diukur yaitu pada ranah kognitif melalui tes terkait materi IPAS.

Peserta didik SD memiliki hasil belajar IPAS yang bervariasi. Berdasarkan data dokumen ulangan harian yang peneliti peroleh, pembelajaran dengan pendekatan konvensional dapat menjadi salah satu penyebab hasil belajar berada pada taraf kurang. Pendekatan konvensional tersebut juga membuat kurangnya keterlibatan aktif peserta didik ke dalam pembelajaran.

Mengingat anak sekolah dasar sedang diusia bermain maka dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang melibatkan kelompok dan dikombinasikan dengan permainan. Peneliti menerapkan pendekatan *gamification* berdasarkan teori kognitif karena didasarkan pada kesesuaiannya dengan pendekatan *gamification* yang membutuhkan keterlibatan aktif dalam berpikir. Peserta didik belajar melalui permainan yang menantang, mendapatkan poin, naik level, dan berkompetisi secara sehat. Pendekatan *gamification* menyebutkan bahwa elemen-elemen permainan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Motivasi yang tinggi membuat mereka lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini secara langsung nantinya diharapkan memengaruhi hasil belajar.

Penerapan pendekatan *gamification* nantinya didukung dengan penggunaan media aplikasi digital berupa *educaplay* dan *quizizz*. Kedua media aplikasi interaktif tersebut memiliki aktivitas yang dapat mendukung penerapan elemen pendekatan *gamification* ke dalam pembelajaran. Pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* mendorong peserta didik untuk terlibat oleh pengalaman langsung, begitupun dengan penggunaan media *quizizz*. Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka berpikir dalam penelitian yang dilakukan ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X₁ : Variabel bebas

X₂ : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini adalah.

Ho₁ = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

Ha₁ = Terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

Ho₂ = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

- Ha₂ = Terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
- Ho₃ = Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar
- Ha₃ = Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen (*quasi experimental design*) dengan dua kelompok belajar yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Sugiyono (2022) menjelaskan *quasi experimental design* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Peneliti menggunakan desain eksperimen dikarenakan mencari pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*).

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2022) terdapat dua kelompok dalam desain ini, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh serta perbedaan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Berikut merupakan desain penelitian yang digunakan oleh peneliti.

O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = *Pretest* kelas eksperimen

O_2 = *Posttest* kelas eksperimen

O_3 = *Pretest* kelas kontrol

O_4 = *Posttest* kelas kontrol

X_1 = Perlakuan dengan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* di dalam kelas eksperimen

X_2 = Perlakuan dengan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* di dalam kelas kontrol

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Reno Basuki, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan berupa observasi pada tanggal 7 Agustus semester ganjil di kelas V dan dilaksanakan penelitian pada semester genap pada tahun ajaran 2025/2026.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 2 Reno Basuki.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti, pada penelitian yang dilakukan ini terdapat beberapa tahapan diantaranya tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Berikut ini merupakan tahap-tahap dalam penelitian *nonequivalent control group design* yang dilaksanakan pada penelitian.

1. Tahap Persiapan

- a. Menentukan lokasi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian yaitu di SD Negeri 2 Reno Basuki.
- b. Membuat surat izin observasi.
- c. Melaksanakan penelitian pendahuluan.
- d. Merumuskan masalah penelitian berdasarkan studi pendahuluan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar IPAS.

2. Tahap Perencanaan

- a. Menentukan sampel berupa dua kelas paralel kelas V (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
- b. Menyusun modul ajar menggunakan pendekatan *gamification* untuk kelas eksperimen dan kontrol.
- c. Merancang media pembelajaran *educaplay* berupa *video quiz*, *line up*, *memory*, dan *yes or no*.
- d. Merancang media pembelajaran *quizizz* berupa *multiple choice*.
- e. Menyusun kisi-kisi, instrumen tes (*pretest–posttest*) kemudian melakukan validasi instrumen oleh ahli.
- f. Melakukan uji coba instrumen (tes) pada kelas di luar sampel penelitian untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan distraktor.
- g. Menganalisis data uji coba instrumen yang dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol.
- b. Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan *gamification* berbasis *educaplay* sesuai modul ajar.
- c. Melaksanakan pembelajaran pada kelas kontrol dengan *gamification* berbasis *quizizz* sesuai modul ajar.
- d. Memberikan *posttest* pada kedua kelas untuk mengukur hasil belajar.

4. Tahap Akhir Penelitian

- a. Menganalisis data *pretest–posttest* melalui uji prasyarat (normalitas, homogenitas), perhitungan statistika deskriptif, *N-Gain*, dan uji hipotesis (uji-t).
- b. Menarik kesimpulan dan menyusun laporan mengenai pengaruh pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dan pengaruh pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, serta perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.4 Populasi dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati. Menurut Swarjana (2022) populasi adalah keseluruhan orang, kasus, atau objek dimana hasil penelitian digeneralisasikan. Populasi dalam penelitian yang dilakukan yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki dengan jumlah 47 peserta didik yang terdiri dari dua kelas dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	23
2	V B	24
Jumlah		47

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki tahun pelajaran 2025/2026

3.4.2 Teknik *Sampling*

Sampel penelitian merupakan bagian yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* berupa *cluster random sampling*. Menurut Sugiyono (2022) *cluster random sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel di mana populasi penelitian terlebih dahulu dibagi menjadi kelompok-kelompok yang disebut klaster, pemilihan klaster dilakukan secara acak dengan peluang yang sama untuk setiap klaster. Pada kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki hanya terdapat dua kelas, sehingga seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah 47 peserta didik dijadikan sebagai populasi sampel. Melalui proses pengacakan, kelas V A yang terdiri dari 23 peserta didik terpilih sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay*, sedangkan kelas V B yang terdiri dari 24 peserta didik terpilih sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz*.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), variabel dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.5.1 Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pendekatan pembelajaran *gamification* berbasis *educaplay* yang dilambangkan dengan X.

3.5.2 Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS yang dilambangkan dengan Y.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual berfungsi untuk menjelaskan yang bersifat teoritis dan abstrak, biasanya diambil dari konsep para ahli atau literatur.

a. Pendekatan *Gamification* berbasis *Educaplay* (X_1)

Pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti *poin*, *badge*, *level*, dan *leaderboard* ke dalam kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan aplikasi digital *educaplay* sebagai media pembelajaran.

b. Pendekatan *Gamification* berbasis *Quizizz* (X_2)

Pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan seperti *poin*, *badge*, *level*, dan *leaderboard* dalam pembelajaran yang memanfaatkan *quizizz* sebagai media pembelajaran.

c. Hasil Belajar IPAS (Y)

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dilakukan peserta didik. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif yang mencerminkan kemampuan berpikir peserta didik.

3.6.2 Definisi Operasional

a. Pendekatan *Gamification* berbasis *Educaplay* (X_1)

Pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* untuk kelas eksperimen tidak menjadikan pembelajaran sebagai permainan sepenuhnya, tetapi mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan (*quest*), penghargaan (*reward*), papan peringkat (*leaderboard*), dan lencana (*badge*) serta jenis aktivitas interaktif, seperti *Video Quiz*, *Matching Pairs*, *Lines Up*, dan *Memory Game*, ke dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan ini, pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* diterapkan melalui beberapa tahapan kegiatan, yaitu sebagai berikut.

1. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran serta menjelaskan aturan dan mekanisme aktivitas *gamification* yang dilakukan peserta didik.
2. Pada aktivitas tertentu, pendidik membagi peserta didik ke dalam lima kelompok yang diberi nama sesuai tema pembelajaran ekosistem, yaitu hutan, sawah, kolam, taman, dan sungai.
3. Peserta didik menggunakan perangkat *handphone* yang dipinjamkan oleh pendidik untuk mengikuti aktivitas pembelajaran interaktif melalui *educaplay* untuk kegiatan berkelompok dan menggunakan proyektor saat kompetisi secara individu.

4. Pemberian *poin* dan *leaderboard* digunakan untuk menumbuhkan kompetisi yang sehat selama proses pembelajaran berlangsung.
 5. Penyelesaian *level* dan *quest* dirancang untuk meningkatkan rasa pencapaian (*achievement*) peserta didik terhadap tugas atau tantangan yang diberikan.
 6. Pemberian *reward* diberikan kepada kelompok maupun peserta didik yang menunjukkan prestasi terbaik sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) dan motivasi belajar.
 7. Pemberian umpan balik (*feedback*) secara langsung dilakukan oleh pendidik maupun sistem *educaplay* untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.
- b. Pendekatan *Gamification* berbasis *Quizizz* (X₂)
- Pendekatan *gamification* dioperasionalkan melalui penerapan media pembelajaran digital berupa *quizizz* pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini, pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* diterapkan dengan tahapan sebagai berikut.
1. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran serta menjelaskan aturan dan mekanisme aktivitas *gamification* yang dilakukan peserta didik
 2. Pendidik membagi peserta didik menjadi lima kelompok dengan nama-nama yang berkaitan dengan topik pembelajaran (hutan, sawah, kolam, taman, dan sungai).
 3. Setiap kelompok menggunakan perangkat *HandPhone* untuk mengakses kuis di platform *quizizz*.
 4. Peserta didik mengerjakan kuis interaktif pada setiap pertemuan yang disusun berdasarkan level kesulitan (Level 1 dan Level 2).
 5. Sistem poin dan leaderboard pada *quizizz* digunakan untuk menciptakan suasana kompetisi yang sehat antar kelompok.
 6. *Reward* berupa lencana atau bintang penghargaan diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) dan motivasi belajar.

7. *Feedback* langsung diberikan oleh pendidik dan sistem *quizizz* agar peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi.

c. Hasil Belajar IPAS (Y)

Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif. Pembatasan ini dilakukan karena pengukuran ketiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara bersamaan dinilai kurang efisien secara temporal, mengingat setiap ranah memerlukan instrumen dan prosedur penilaian yang berbeda serta kompleks. Hasil belajar kognitif diukur melalui tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh perbedaan skor antara *posttest* dan *pretest*. Penyusunan butir soal mengacu pada taksonomi Bloom revisi, meliputi level tingkat kognitif C4 dan C5 yang berorientasi pada pengukuran kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Data hasil tes kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat penguasaan kognitif peserta didik terhadap materi, dengan klasifikasi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah sesuai kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian yang dilakukan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan non tes.

3.7.1 Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini salah satunya adalah teknik tes. Teknik tes pada penelitian yang dilaksanakan ini digunakan untuk mengukur seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan baik setelah ataupun sebelum menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dan *quizizz*. Dengan menggunakan tes objektif pilihan jamak, analisis data menjadi lebih sederhana dan terarah, sehingga peningkatan

penguasaan materi peserta didik dapat diukur secara jelas. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes berbentuk *multiple-choice* (pilihan jamak) yang diberikan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki.

3.7.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes pada pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Menurut Arikunto (2016) dokumentasi adalah mencari data, mengenai hal-hal atau variabel yang diperlukan berupa catatan ataupun dokumen baik yang tertulis maupun yang berbentuk elektronik. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini nantinya digunakan untuk melengkapi data yang bersifat dokumenter seperti data peserta didik, data hasil belajar, profil sekolah, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Reno Basuki.

3.8 Instrumen Penelitian

3.8.1 Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis tes *multiple-choice* (pilihan jamak). Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik khususnya pada hasil belajar IPAS. Tes dalam penelitian ini terdiri *pretest* dan *posttest*. Menurut Widiana dkk., (2023) penggunaan naskah dari *posttest* dan *pretest* yang sama maka akan dapat diketahui apakah hasil *posttest* lebih besar, sama, atau lebih kecil daripada *pretest*. Kisi-kisi instrumen *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
Peserta didik dapat menganalisis dan mengevaluasi	Menganalisis hubungan antara komponen biotik (tumbuhan, hewan, manusia) dengan	C4	Pilihan Jamak	1, 2, 3

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
hubungan antar komponen biotik dan abiotik serta pengaruhnya terhadap ekosistem.	abiotik dalam ekosistem			
	Menganalisis peran produsen, konsumen, dan pengurai dalam menjaga keseimbangan ekosistem	C4	Pilihan Jamak	4, 5
	Menganalisis perubahan yang terjadi jika salah satu komponen biotik hilang dari rantai makanan	C4	Pilihan Jamak	6, 7, 8
	Mengevaluasi upaya pelestarian ekosistem yang tepat	C5	Pilihan Jamak	9, 10, 11, 12
	Mengevaluasi dampak kerusakan ekosistem terhadap abiotik dan biotik yang ada pada ekosistem tersebut	C5	Pilihan Jamak	13, 14, 15, 16
	Menganalisis solusi untuk menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar	C4	Pilihan Jamak	17
	Mengevaluasi strategi yang efektif untuk pelestarian lingkungan yang bertujuan untuk keberlanjutan ekosistem	C5	Pilihan Jamak	18, 19, 20
Total				20

Sumber: Analisis Peneliti

Pada instrumen tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini, penggunaan satu butir soal pada indikator “menganalisis solusi untuk menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar” dapat diterima karena indikator yang diukur memiliki ruang lingkup yang spesifik dan terfokus pada satu kompetensi, yaitu kemampuan peserta didik dalam

menganalisis solusi terhadap permasalahan keseimbangan ekosistem. Menurut Safari (2019), indikator soal merupakan pedoman dalam penyusunan butir soal dan setiap butir soal harus sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan. Dengan demikian, keterwakilan indikator tidak ditentukan oleh banyaknya jumlah soal, melainkan oleh kesesuaian antara indikator dan butir soal yang disusun. Selain itu, butir soal tersebut telah melalui proses validasi ahli dan uji validitas sehingga dinyatakan layak untuk mengukur kompetensi yang dimaksud.

3.8.2 Instrumen Non Tes

Instrumen non-tes dalam penelitian ini berupa dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti. Data dokumentasi yang dikumpulkan meliputi nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik, foto kegiatan pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang digunakan peneliti. Instrumen ini berfungsi untuk memperkuat data hasil tes dan memberikan gambaran umum mengenai konteks pelaksanaan pembelajaran di kelas penelitian.

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

Adanya uji prasyarat instrument bertujuan untuk mengetahui data yang valid dan reliabel maka perlu diujicobakan terlebih dahulu.

3.9.1 Uji Validitas Soal

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Arikunto (2016) mengatakan bahwa instrumen yang dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, valid mengartikan instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan rumus korelasi *Product Moment* dengan berbantuan

Microsoft Office Excel. Rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Muncarno (2017), sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y
 N = Jumlah sampel
 X = Skor item
 Y = Skor total
 $\sum xy$ = Jumlah hasil kali dari pasangan data x dan y
 $\sum x$ = Jumlah nilai variabel x
 $\sum y$ = Jumlah nilai variabel y
 $\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari variabel x
 $\sum y^2$ = Jumlah kuadrat dari variabel y

Kriteria pengujian yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Berikut data hasil analisis validitas butir soal tes dan lebih lengkapnya dapat dilihat pada (lampiran 24 halaman 163).

Tabel 7. Validitas Butir Soal Instrumen Tes

Nomor Butir Soal		r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
Lama	Baru			
1	1	0,470	0,444	Valid
2		-0,157	0,444	Tidak Valid
3	2	0,504	0,444	Valid
4		0,377	0,444	Tidak Valid
5	3	0,504	0,444	Valid
6	4	0,498	0,444	Valid
7		0,377	0,444	Tidak Valid
8	5	0,457	0,444	Valid
9	6	0,641	0,444	Valid
10	7	0,471	0,444	Valid
11	8	0,489	0,444	Valid

Nomor Butir Soal		r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
Lama	Baru			
12	9	0,492	0,444	Valid
13	10	0,655	0,444	Valid
14	11	0,455	0,444	Valid
15	12	0,659	0,444	Valid
16		0,369	0,444	Tidak Valid
17	13	0,764	0,444	Valid
18	14	0,527	0,444	Valid
19	15	0,493	0,444	Valid
20	16	0,659	0,444	Valid
21		0,336	0,444	Tidak Valid
22	17	0,492	0,444	Valid
23	18	0,477	0,444	Valid
24	19	0,495	0,444	Valid
25	20	0,493	0,444	Valid

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 7 tersebut, sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid dan selanjutnya digunakan dalam uji prasyarat instrument berikutnya. Sementara itu, 5 butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas dinyatakan tidak layak digunakan dan tidak diikutsertakan dalam penelitian.

3.9.2 Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas instrumen menunjukkan tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur objek yang sama. Hasil analisis uji realibilitas soal menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Berikut adalah langkah - langkah untuk melakukan uji realibilitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

1. Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam *spreadsheet*
2. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “*Scale*” dan kemudian pilih “*Reliability Analysis*”
3. Setelah itu masukan semua datanya kecuali total
4. Klik “*Ok*” maka muncul *output* dari uji realibilitas

Setelah langkah-langkah uji reliabilitas dilakukan di SPSS, output yang utama adalah nilai *Cronbach's Alpha* (α). Nilai ini digunakan untuk melihat konsistensi internal butir instrumen.

Tabel 8. Kriteria Interpretasi *Cronbach's Alpha*

No	Rentang Nilai	Tingkat Reliabilitas
1.	0,8 – 1,00	Sangat tinggi
2.	0,6 – 0,79	Tinggi
3.	0,4 – 0,59	Cukup
4.	0,2 – 0,39	Rendah
5.	0,0 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Instrumen tes yang digunakan perlu memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang memadai agar penyusun tes dapat mengetahui hubungan antara tingkat kemampuan dan tingkat kesulitan soal pada peserta didik. Menurut Veloo dan Raman (2013) nilai *Cronbach's Alpha* yang ideal semestinya melebihi dari angka 0,7 atau berada pada tingkat kualitas reliabilitas yang tinggi.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, diperoleh hasil perhitungan reliabilitas dari item butir soal yang valid sebesar 0,872. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi *Cronbach's Alpha* menurut Arikunto (2016), rentang nilai 0,872 berada pada tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sehingga butir soal dapat digunakan dalam penelitian hasil analisis reliabilitas lengkapnya dapat dilihat pada (lampiran 27 halaman 170).

3.9.3 Uji Daya Pembeda

Daya pembeda menunjukkan kemampuan soal membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Hasil analisis daya pembeda butir soal menggunakan bantuan SPSS yang hasilnya pada tabel berikut. Berikut adalah langkah -langkah melakukan daya pembeda soal dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

1. Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam *spreadsheet*
2. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “*Scale*” dan kemudian pilih “*Reliability analysis*”
3. Setelah itu pindahkan semua data kecuali total lalu pilih “*Statistic*” dan centang semua bagian “*Descriptive for*”
4. Pilih “*Continue*”, lalu klik “*Ok*”
5. SPSS akan menampilkan output dari hasil uji daya pembeda soal.

Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	Negatif	Tidak Baik
2	0,00 – 0,19	Jelek
3	0,20 – 0,39	Cukup
4	0,40 – 0,69	Baik
5	0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2016)

Soal yang tidak memenuhi klasifikasi daya beda soal tidak dapat digunakan oleh pendidik. Menurut Sani (2022) soal yang mempunyai daya pembeda dengan nilai negatif merupakan soal yang tidak bisa digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 18 butir soal berada pada klasifikasi baik dan 2 butir soal berada pada klasifikasi sangat baik. Berikut data hasil analisis daya beda soal tes dan lebih lengkapnya dapat dilihat pada (lampiran 26 halaman 165).

Tabel 10. Hasil Analisis Daya Beda Soal

Nomor Butir Soal	Hasil Analisis	Klasifikasi
1	0,467	Baik
2	0,502	Baik
3	0,502	Baik
4	0,514	Baik
5	0,492	Baik
6	0,633	Baik
7	0,505	Baik

Nomor Butir Soal	Hasil Analisis	Klasifikasi
8	0,446	Baik
9	0,551	Baik
10	0,622	Baik
11	0,483	Baik
12	0,713	Sangat Baik
13	0,736	Sangat Baik
14	0,536	Baik
15	0,478	Baik
16	0,690	Baik
17	0,482	Baik
18	0,514	Baik
19	0,516	Baik
20	0,502	Baik

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 10, seluruh 20 butir soal memiliki koefisien pada kategori baik hingga sangat baik. Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam tahap uji prasyarat instrumen selanjutnya.

3.9.4 Uji Distraktor

Distraktor atau pengecoh merupakan alternatif jawaban yang salah dalam soal pilihan ganda. Pada setiap butir soal pilihan ganda terdapat dua kemungkinan jawaban, yaitu kunci jawaban (jawaban benar) dan distraktor (jawaban salah). Dari beberapa alternatif jawaban yang tersedia, hanya satu yang berfungsi sebagai kunci jawaban, sedangkan jawaban lain berperan sebagai distraktor atau pengecoh (Arikunto, 2016). Distraktor berfungsi untuk mengidentifikasi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Berdasarkan *SPSSTools* analisis butir soal dengan SPSS dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas butir maupun distraktornya. Mengetahui hasil efektivitas distraktor dalam soal pilihan ganda, dapat digunakan *Cross Tabulation* pada SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka SPSS dan masukkan data hasil jawaban siswa ke dalam *spreadsheet*.
 - a. Setiap kolom merepresentasikan satu butir soal.

- b. Setiap baris merepresentasikan respon dari satu peserta didik.
2. Klik menu *Analyze* → pilih *Descriptive Statistics* → kemudian klik *Crosstabs*.
3. Masukkan variabel jawaban siswa ke kotak *Row(s)*, dan variabel kunci jawaban ke kotak *Column(s)*.
4. Klik tombol *Cells*, lalu centang *Observed* dan *Column percentages*.
5. Klik *Continue* kemudian *OK*.
6. *Output* SPSS akan menampilkan frekuensi pemilihan setiap alternatif jawaban (baik kunci maupun distraktor). Dari tabel ini dapat dianalisis berapa banyak peserta didik memilih kunci jawaban dan berapa banyak yang memilih setiap distraktor.

Distraktor dikatakan efektif jika minimal 5% dari peserta didik memilih opsi tersebut, terutama dari kelompok bawah (Puthiarampil dan Rahman, 2021). Sebaliknya, jika distraktor sama sekali tidak dipilih atau justru dipilih oleh banyak peserta didik berkemampuan tinggi, maka distraktor dianggap tidak berfungsi dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti menggunakan perangkat SPSS, didapatkan hasil bahwa dari 60 distraktor yang ada, terdapat 2 distraktor yang tidak efektif, yaitu pada nomor 10 pilihan jawaban D dan nomor 19 pilihan jawaban D. Distraktor yang tidak efektif tersebut selanjutnya direvisi supaya lebih berfungsi sebagai pengecoh atau distraktor pada saat penelitian. Revisi dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian materi, tingkat kesulitan, dan kemungkinan miskonsepsi peserta didik. Perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada (lampiran 28 halaman 171).

3.9.5 Uji Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal menunjukkan mudah atau sukarnya suatu soal. Hasil analisis tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan SPSS 22.

Berikut adalah langkah -langkah melakukan tingkat kesukaran soal dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

1. Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam *spreadsheet*
2. Pilih menu “*Analyze*”, lalu klik “*Descriptive Statistic*”, dan klik “*Explore*”
3. Hasil analisis masukan ke dalam “*Dependen list*”
4. Kelas masukan ke dalam “*Factor list*”
5. Pilih menu “*Plots*”, lalu centang “*Power Estimation*” dan klik “Ok”

Tabel 11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

No	Nilai P	Klasifikasi
1	$P = 0,00$	Terlalu Sukar
2	$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
3	$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
4	$0,70 < P < 1,00$	Mudah
5	$P = 1,00$	Terlalu Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Menurut Faradillah dkk., (2020) umumnya, butir soal yang digunakan oleh pendidik merupakan butir soal dengan kesukaran sedang atau nilai P disekitar 0,5. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa butir soal dengan tingkat kesukaran = 0,5 berpotensi mempunyai indeks daya pembeda maksimal atau mendekati 1.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 12 butir soal berada pada klasifikasi sedang dan 8 butir soal berada pada klasifikasi mudah. Berikut data hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes dan lebih lengkapnya dapat dilihat pada (lampiran 25 halaman 164).

Tabel 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Butir Soal	Hasil Analisis	Klasifikasi
1	0,50	Sedang
2	0,85	Mudah
3	0,85	Mudah

Nomor Butir Soal	Hasil Analisis	Klasifikasi
4	0,65	Sedang
5	0,65	Sedang
6	0,55	Sedang
7	0,70	Sedang
8	0,50	Sedang
9	0,70	Sedang
10	0,90	Mudah
11	0,80	Mudah
12	0,70	Sedang
13	0,70	Sedang
14	0,80	Mudah
15	0,75	Mudah
16	0,70	Sedang
17	0,70	Sedang
18	0,65	Sedang
19	0,90	Mudah
20	0,75	Mudah

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 12, seluruh 20 butir soal memiliki tingkat kesukaran pada kategori sedang hingga mudah. Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan layak dan dapat digunakan pada penelitian.

3.10 Teknik Analisis Data dan Pengajuan Hipotesis

Analisis data dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Data hasil tes berupa skor kemudian dianalisis menggunakan bantuan statistika, baik deskriptif maupun inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis (inferensial) menggunakan jenis uji *parametric*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

3.10.1 Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan, mendeskripsikan, dan merangkum data penelitian dalam bentuk angka-angka agar mudah dipahami, sebelum melakukan pengujian hipotesis. Menurut Sugiyono

(2022), statistika deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Berikut merupakan beberapa rumus yang digunakan, meliputi mean, median, modus, dan standar deviasi.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

n = Banyaknya data

Sumber: Sudjana (2020)

Menurut Sudjana (2020), modus adalah data yang sering muncul. Menurut Sugiyono (2022), median adalah nilai tengah dari data yang telah diurutkan. Rumus median yaitu sebagai berikut.

$$Me = \frac{n + 1}{2}$$

Keterangan:

Me = Median

n = Banyaknya data

b. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Uji *N-Gain*)

Setelah peneliti melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Berikut adalah langkah - langkah untuk melakukan uji *N-gain* dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

1. Buka file data yang akan di analisis pada software SPSS.
2. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas layar dan pilih “*Descriptive statistics*” lalu pilih “*Explore*”.

3. Lalu klik “Ok” untuk menampilkan output hasil analisis.

Untuk melihat hasil nilai *N-Gain* yaitu dengan melihat rata-ratanya di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Interpretasikan hasil uji *N-Gain* dengan melihat kriteria presentase yang diperoleh.

Tabel 13. Kriteria Interpretasi Indeks N_{gain}

Nilai N_{gain}	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak Terjadi peningkatan
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

Sumber: Sundayana (2014)

3.10.2 Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data skor tes berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas berdistribusi normal merupakan salah satu syarat untuk dilakukan uji *Parametric*. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Menurut de Souza et al. (2023), uji *Shapiro-Wilk* sangat cocok untuk sampel kecil (< 50) meskipun beberapa literatur modern memperluas penggunaan hingga ukuran yang lebih besar.

Pengujian normalitas data dengan uji *Shapiro-Wilk* dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22 dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

1. Buka program SPSS dengan masukkan data Anda ke dalam *spreadsheet*.

2. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “*Descriptive Statistics*” dan kemudia pilih “*Explore*”
3. Setelah muncul jendela *Explore*, pilih variabel yang ingin di uji normalitasnya pada kolom “*Dependen List*”
4. Pilih “*Plots*” pada jendela *Explore*, kemudia pilih “*Normality plots*”
5. Pilih menu “*Continue*” pada jendela Plot, lalu klik “*Ok*” pada jendela *Explore*, kemudian SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas yang dilakukan.

Taraf signifikansi didapat jika nilai *output* pada kolom *sig*, dari hasil uji di SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$), dimana artinya data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *output* pada kolom *sig* dari hasil uji di SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$) data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene*. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji homogen atau tidaknya sampel yang diambil dari populasi yang sama. Sampel dapat dikatakan memiliki varian populasi sama jika harga probabilitas perhitungan lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$.

Berikut adalah langkah -langkah untuk melakukan uji homogenitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

1. Buka file data yang akan di analisis pada software SPSS.
2. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas layar dan pilih “*explore*” lalu hasil belajar masukan ke “*dependent list*” dan kelas masukkan ke dalam “*factor list*”

3. Pilih menu “*Plots*” lalu klik centang “*Power estimation*”
4. Klik “*Ok*” untuk menampilkan output hasil analisis.

Cari bagian “*Tests of Homogeneity of Variances*” pada *output* hasil analisis untuk melihat uji homogenitas. Pada bagian ini SPSS akan menampilkan nilai uji statistic, nilai p dan rasio varian antara kelompok yang di uji. Interpretasikan hasil uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen.

3.10.3 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji t. Uji t dilakukan setelah melakukan uji prasyarat data. Uji t yang digunakan yaitu sebagai berikut.

a. Uji *Paired Sample t-test*

Paired Sample t-test digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan rata-rata dua pengukuran berpasangan pada satu kelompok, misalnya *pretest* dan *posttest*. Jika selisih rata-rata signifikan, perlakuan dianggap mempengaruhi variabel yang diukur (Muhid, 2019). Berikut merupakan langkah-langkah menganalisis data menggunakan SPSS.

1. Buka file data yang akan di analisis pada software SPSS.
2. Klik “*Analyze*” → “*Compare Means*” → “*Paired Sample T-Test*”.
3. Pilih pasangan variabel (Sebelum–Sesudah) dan pindahkan ke kotak *Paired Variables*.
4. Klik “*Options*” untuk memilih “*Confidence Interval*” (default 95%).
5. Klik “*Continue*” → “*OK*” untuk menjalankan analisis.

Berdasarkan langkah tersebut, ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$, maka kaidah keputusannya yaitu, jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) yang diperoleh kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05 ($p \geq 0,05$), maka H_0 diterima.

Rumusan hipotesis.

H_{01} = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_{a1} = Terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_{02} = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_{a2} = Terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

b. Uji *Independent Samples t-test*

Uji hipotesis menggunakan Uji-t Dua Sampel Independen (*Independent Samples t-test*) karena sampel penelitian terdiri dari dua kelas berbeda (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yang setara, tetapi diberi perlakuan berbeda. Menurut Muhid (2019) uji ini digunakan untuk menilai apakah terdapat perbedaan antara dua kelompok. Berikut merupakan langkah-langkah menganalisis data menggunakan SPSS.

1. Buka file data yang akan di analisis pada software SPSS.

2. Klik “*Analyze*” → “*Compare Means*” → “*Independent-Samples T Test*”.
3. Pindahkan variabel Hasil Belajar ke kotak *Test Variabel(s)*.
4. Pindahkan variabel Kelompok ke kotak *Grouping Variabel*.
5. Klik “*Define Groups*”, isi: Group 1 = 1 (kelas eksperimen) dan Group 2 = 2 (kelas kontrol)
6. Klik “*Continue*” → OK untuk menjalankan analisis.

Kaidah pengambilan keputusan uji *Independent Samples Test* adalah jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) yang diperoleh kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05 ($p \geq 0,05$), maka H_0 diterima, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas.

Rumusan Hipotesis

H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_a = Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* di kelas eksperimen.
2. Terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dengan kelas yang menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *quizizz* pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

1. Pendidik

Seorang pendidik sebaiknya memiliki pengetahuan yang baik tentang bagaimana menentukan pendekatan yang sesuai dengan peserta didik. Penerapan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dapat menjadi

solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem.

2. Peserta Didik

Sebagai seorang peserta didik, pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay*, hendaknya selalu mematuhi peraturan permanan yang telah dibuat oleh pendidik.

Peserta didik sebaiknya fokus pada materi yang disampaikan oleh pendidik menggunakan bantuan media pembelajaran. Selain itu, kerja sama pada saat melaksanakan tugas secara berkelompok untuk menyelesaikan masalah dalam sebuah permainan juga sangat diperlukan supaya mencapai hasil yang terbaik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan juga kesempatan kepada pendidik terhadap kegiatan pembelajaran berupa perlengkapan fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran di kelas secara maksimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan pembelajaran dengan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay*, sebaiknya dicermati dan dipahami kembali secara menyeluruh mengenai bagaimana penerapannya dan instrument penelitian yang digunakan. Selain itu, materi yang akan di ajarkan, sebaiknya disesuaikan dengan pendekatan yang akan digunakan serta pengetahuan mengenai materi harus disiapkan dengan sebaik-baiknya untuk meminimalisir keterbatasan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, S. P., Suntoko, M. P., Tedi Purbangkara, S. P., & Ade Abikusna, M. P. 2022. *Peningkatan dan pengembangan prestasi belajar peserta didik*. Uwais inspirasi Indonesia: Ponorogo.
- Ahdar, A., & Wardana, W. 2021. *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. CV. Kaaffah Learning Center, Parepare.
- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. 2023. *Inovasi Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery, Semarang.
- Akrim, S. P. I., & PD, M. 2022. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran* (Vol. 1). umsu press, Medan.
- Anam, S., Abidin U. K., Rasidi. 2024. *Gamifikasi dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa*. Academia Publication: Lamongan.
- Anazalia, M., Darussyamsu, R., Lufri, L., Syamsurizal, S., & Atifah, Y. 2021. Validitas instrumen tes berpikir tingkat tinggi (Hots) tentang materi sistem pencernaan untuk peserta didik kelas XI SMA/MA. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 8(2), 232-244. <https://dx.doi.org/10.22373/biotik.v8i2.7090>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman: New York.
- Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. 2025. Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 9-13. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.146>
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta.

- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Baharuddin, B. 2025. Analisis Penggunaan Gamifikasi Educaplay sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika: Eksplorasi Respon Mahasiswa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 11(1), 17-21.
<https://doi.org/10.55340/japm.v11i1.1785>
- Bastian, A., & Reswita, M. P. 2022. *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Penerbit Adab: Indramayu
- Bates, T. 2019. *Teaching In A Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd: Vancouver.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. 2024. Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Chen, J. 2021. *Emergency Remote Teaching and Beyond*. Springer International Publishing: Berlin.
- Daryanto dan Rahardjo, M. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Penerbit Gava Media: Yogyakarta.
- De Souza, R. R., Toebe, M., Mello, A. C., & Bittencourt, K. C. 2023. Sample size and Shapiro-Wilk test: An analysis for soybean grain yield. *European Journal of Agronomy*, 142, 126666.
<https://doi.org/10.1016/j.eja.2022.126666>
- Desiyanto, J. 2025. *Psikologi Pendidikan: Landasan Ilmiah Memahami Proses Belajar*. Serasi Media Teknologi: Payakumbuh.
- Dewi, D. P., Sismulyasih, N., Putri, D. S., & Afni, N. 2023. *Pemain Bit Ipas Pengembangan Media Interaktif Berbasis It Ipas*. Cahya Ghani Recovery: Semarang.
- Faiz, M. 2020. *Bloom's Taxonomy| Mengajar di Era Digital (Vol. 2)*. PT Liter Media Tama: Malang.
- Faradillah, A., Hadi, W., & Soro, S. 2020. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar (Ephb) Matematika dengan Diskusi dan Simulasi (Disi)* (Vol. 1). Uhamka Press: Jakarta.
- Farhan, M., & Taofik, D. A. S. 2025. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25321>

- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Penerbit Garudhawaca: Yogyakarta.
- Fawaiq, A., Makmuri, M., & Muis, A. 2021. Pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Pace 03 Jember. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(1), 11-18.
<https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/jeti/article/view/587>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. 2025. Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Hasan, B. 2022. *Media Pembelajaran: Konsep, Fungsi, dan mplementasi*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Januardi, J. 2017. Studi Komparatif Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Lubai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 1(2). <https://doi.org/10.31851/neraca.v1i2.2213>
- Jati, D. H. P., & Mediatati, N. 2022. Upaya peningkatan hasil belajar PPKn melalui aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383-389. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.50348>
- Junitasari, E., Heryanto, A., & Sunedi, S. 2024. Pengaruh media konkret terhadap hasil belajar ipa pada materi perubahan wujud benda kelas V di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1253-1260. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3398>
- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer San: Francisco.
- Kapp, K. M., & Boller, S. 2017. *Play to Learn: Everything You Need To Know About Designing Effective Learning Games*. ATD Press: Alexandria.
- Karnilah, N., Nurjanah, N., & Fitri, H. K. 2024. Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah: A Systematic Literature Review. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8523-8531.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5035>
- Kelana, J. B., & Pratama, D.F. 2019. *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Lekkas: Bandung.

- Kemendikbudristek. 2022. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kemendikbudristek: Jakarta.
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. 2023. Project-Based Learning dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–83. 10.17977/um038v6i22023p072
- Maharani, F., & Alpusari, M. 2023. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Marlis, M. I., Khatimah, H., Dahlan, S., Arfiani, F., Yuanata, A., Maghfirah, S. N., & Amadyah, N. 2025. *Media Ajar Digital*. Idebuku: Makassar.
- Masrifa, A., Munirah, S. D., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. 2023. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery: Semarang.
- Mesquita, A., Abreu, A., Carvalho, J. V., Santana, C., & de Mello, C. H. P. 2022. *Perspectives and Trends in Education and Technology*. Springer Singapore: Singapore.
- Muhid, A. 2019. *Analisis Statistik Edisi ke-2*. UIN Sunan Ampel Press: Sidoarjo.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group: Lampung.
- Nafiati, D.A. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 21, 2 (Dec. 2021), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Noviyanto, T. S. H., Widyaningrum, R., Hasibuan, N., Sibarani, B. E., Herlina, E. S., Solong, N. P., ... & Siahaan, M. N. 2022. *Pengantar micro teaching*. Pradina Pustaka: Sukoharjo.
- Nur, D. D. Z. B. S. 2025. Pengaruh Media Gamifikasi Pada Platform Educaplay Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 129–141. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/70591>
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., dan Meilandari, A. 2024. Pengaruh Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23. DOI: <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>

- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M. ., & Barragán-Mejía, E. . 2022. Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32–46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Pagarra, H. 2017. *Media pembelajaran: Konsep, tujuan, fungsi, prinsip*. Deepublish: Yogyakarta.
- Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. UMMPress: Malang.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers: Depok.
- Parsa, I. M. 2017. *Evaluasi proses dan hasil belajar*. CV. Rasi Terbit: Kupang.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2022. *Laporan hasil Asesmen Nasional 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Puthiaparampil, T., & Rahman, M. 2021. How important is distractor efficiency for grading Best Answer Questions?. *BMC medical education*, 21(1), 29. <https://doi.org/10.1186/s12909-020-02463-0>
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Tahta Media: Makassar.
- Rachmawati, M., Susanto, E., & Liza, F. 2024. *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online*. PT KBM Indonesia: Bojonegoro.
- Rahayu, A., Nursalim, & Fitri, A. 2021. Hakikat Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 36–48. <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.2201>
- Rahmawati, T. F. 2021. *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)*. UAD PRESS: Yogyakarta.
- Ramadhani, M., Ningrum, L. E. C., Kholis, N., & Zuhrie, M. S. 2025. Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Gamification Berbasis Aplikasi Voltsim Circuit Simulator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Tei Di Smk Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 15(02), 75-80. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/68240>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatuss'adah, N., & Hayani, A. 2023. Definisi dan teori pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary*

Education and Teaching Innovation, 2(1), 20-31.
[http://dx.doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](http://dx.doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)

- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. AlfaBeta: Bandung.
- Rini, D. S., Suryanda, A., & Azrai, E. P. 2021. Peningkatan Persepsi Pendidik IPA Terhadap Penggunaan Pendekatan Gamification pada Kegiatan dan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 32-41.
<https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5987>
- Rochmawati, N. A. 2025. Pengaruh Gamifikasi Berbasis Baamboozle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pai & Budi Pekerti Kelas Xi Di Smk Taruna Balen Bojonegoro. *Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*.
<https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/7548>
- Rojabi, M. A. 2025. *Startegi Gamifikasi: Mengubah Tugas Menjadi Tantangan*. Afdan Rojabi Publisher: Bogor.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Penerbit Kencana: Jakarta.
- Sadrah, M. Z., Hakim, A., & Mawarni, S. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 291-320.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29737>
- Safari. 2019. *Evaluasi Pendidikan: Penyusunan Kisi-Kisi, Penulisan, dan Analisis Butir Soal*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan: Jakarta.
- Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., Nurjanah, N., & Harahap, Z. 2024. Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35949-35954.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19332>
- Sandria, F., & Baalwi, M. 2025. Pengaruh Realistic Mathematic Education dengan Pendekatan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 986-996. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4077>
- Saputri, A. T. W. 2023. Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi oleh Pendidik di SDN Randuacir 03. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(1), 24-27.
<https://doi.org/10.31002/kalacakra.v4i1.5669>

- Sari, P., Fadieny, N., & Safriana, S. 2024. Literature Study: Analysis of Literacy and Numeracy Abilities in High School Physics Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 4(1), 89-96. DOI: <https://doi.org/10.52434/jpif.v4i1.3955>
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. 2024. Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 239-253. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia: Sidoarjo.
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- SPSSTools. *Using SPSS for item analysis*. Diakses September 23, 2025, dari <https://www.spsstools.net/en/documents/63/UsingSPSSforItemAnalysis.pdf>
- Suandi, I. N. 2022. Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 135–140. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.45083>
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish: Yogyakarta.
- Sudarmoko, A. A., Nasir, M., & Wahyuni, H. 2025. Integrasi Nilai Islam dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas IV MI Darul Hikmah Kota Malang. *Reflection Journal*, 5(1), 52–60. <https://doi.org/10.36312/rj.v5i1.2787>
- Sudjana, N. 2020. *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Suhardi, M., Murtikusuma, R. P., & Islamiah, M. A. U. 2024. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Penerbit P4I: Lombok Tengah.
- Suharsimi, A., & Jabar, C. S. A. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Suhirman, L., Warikar A., Septikasari, D., Patahuddin, A., Rustiyana, Indrayani, N. 2025. *Metode Pendekatan dan Strategi Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi

- Sulastris, S., Maridi, M., & Prayitno, B. A. 2015. Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) Menggunakan Media Laboratorium Riil Dan Laboratorium Virtual Ditinjau Dari Kemampuan Awal Dan Interaksi Sosial Siswa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 4(3), 86-95. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v4i3.9616>
- Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. 2024. Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199 - 204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Surahman, E., Soepriyanto, Y., Wedi, A., & Ulfa, S. 2024. *Online Assessment: Panduan Pendidik Sekolah Dasar*. Academia Publication: Lamongan.
- Suryani, L., HS, E., Apriani, D., Setiowati, I., Supriatin, T., Asti, D., ... & Priatna, N. 2023. *Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. Deepublish: Yogyakarta.
- Suryanto, T. A. 2021. *Memahami Bimbingan dan Konseling Belajar: Teori dan Aplikasi Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling Belajar*. Penerbit Adab: Indramayu.
- Susanti, R. 2021. Efektifitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57. <https://dx.doi.org/10.32699/spektra.v7i1.178>
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana: Jakarta.
- Susila, H. R., & Qosim, A. 2022. *Strategi belajar dan pembelajaran: Untuk mahasiswa FKIP*. Syiah Kuala University Press: Banda Aceh.
- Sutianah, D. C., Pd, S., & Pd, M. 2022. *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Qiara Media: Pasuruan.
- Suyono & hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Swarjana, I. K., 2022. *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syamsurijal, S. 2023. Titik temu pendidikan dan pembangunan sumber daya manusia berdaya saing. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 545-553. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3398>

- Trianto. 2019. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101-110. <https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979>
- Uno, H. B. 2023. *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Vargas-Saritama, A., & Celi, V. S. E. 2024. Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>
- Veloo, A., & Raman, A. 2013. *Kaedah Analisis & Interpretasi Data (UUM Press)*. UUM Press: Kedah.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. 2022. *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Penerbit Delsmedia: Lamongan.
- Wibowo, H. 2020. *Pengantar Teori-teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Puri cipta media.
- Wicaksono, D., & Ahmad, J. K. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126. <https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.111-126>
- Widayani, E. 2023. *Project Based Learning (PBL) dengan Metode Demonstrasi Mata Pelajaran Seni*. CV. Ruang Tentor: Surabaya.
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Teguh, I. M., & Antara, P. A. 2023. *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers: Depok.
- Widiyati, A. M., Anggraini, L., Istiqomaturrobiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., ... & Rahmawati, I. D. 2025. Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1084-1093. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2110>
- Wijayanti, A., Rachmah, S., & Holida, S. S. 2024. *Buku Ajar Pendidikan dan Promosi Kesehatan*. PT Nuansa Fajar Cemerlang: Jakarta.

- Wrdiastuti, F. 2023. Quizizz: Solusi Digital untuk Asesmen Pembelajaran Ulumul Hadis Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Kendari. *Instructional Development Journal*, 6(3), 301-308.
<http://dx.doi.org/10.24014/idj.v6i3.26745>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. 2022. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi: Yogyakarta.
- Yusrizal, M. P. 2016. *Pengukuran & Evaluasi Hasil dan Proses Belajar*. Pale Media Prima: Depok.