

GAMIFIKASI: PENGARUH GAMIFIKASI BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Ainin Shofiyah¹, Khoirul Anwar²

Prodi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Gresik

[1aininshofiyah09@gmail.com](mailto:aininshofiyah09@gmail.com) , [2khoirulanwar@umg.com.ac.id](mailto:khoirulanwar@umg.com.ac.id)

Abstrak: Salah satu ragam yang dapat diterapkan guru demi mewujudkan keberhasilan pada kegiatan pembelajaran yaitu dengan memilih model pembelajaran yang serasi dengan materi pembelajaran, dengan guru bisa melaith peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh gamifikasi berbasis PBL untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini memakai metode mix metod dengan disain sequential eksplanatory pengumpulan data dikumpulkan menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dengan dilakukan pre test dan post test dengan menguji data normalitas dan uji paired tes dan uji gain dilengkapi dengan data kualitatif dengan observasi dan wawancara kepada peserta didik. Subjek penelitian ini digunakan untuk kelas II SD Negeri 73 Gresik berjumlah 16 peserta didik. Hasil analis dapat diperoleh untuk menjelaskan bahwa pengaruh gamifikasi berbasis Problem Based Learning meningkatkan kemampuan keaktifan belajar peserta didik dengan nilai *pretest* berkisar antara 48 hingga 65. Rata-tara nilai *Pretest* adalah 55.56, dengan standar deviasi sebesar 5.099. hal ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* peserta didik memiliki variasi yang cukup signifikan. Sementara itu, nilai *posttest* peserta didik berkisar antara 90 hingga 100. Rata-rata nilai *posttest* adalah 95.38, dengan standar deviasi sebesar 3.575. menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil ujian berada pada tingkat yang tinggi.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Gamifikasi, Problem Based Learning

GAMIFICATION: ENHANCING GAMIFICATION BASED ON PBL TO INCREASE LEARNER'S ACTIVE PARTICIPATION

Abstract: One way that teachers can achieve success in learning activities is by choosing a learning model that is appropriate to the learning material, with teachers being able to train students to be more active in the learning process. This research aims to analyze the effect of PBL-based gamification on increasing students' active learning. This research uses a mixed method with a sequential explanatory design to collect data collected using quantitative and qualitative methods. Quantitative data was carried out pre- and post-test by testing data for normality, paired tests, and gain tests, complemented by qualitative data by observation and interviews with students. The subjects of this research were 16 students in class II of SD Negeri 73 Gresik. The analytical results obtained explain that the influence of gamification based on problem-based learning increases students' active learning abilities, with pretest scores ranging from 48 to 65. The average pretest score is 55.56, with a standard deviation of 5,099. This shows that students' pretest scores have quite significant variations. Meanwhile, students' posttest scores ranged from 90 to 100. The average posttest score was 95.38, with a standard deviation of 3,575. shows that the average value of the exam results is at a high level.

Keywords: Gamification, Active Learning, and Problem-Based Learning

PENDAHULUAN

Pengajaran adalah proses yang melibatkan guru, siswa, dan sumber ajar lainnya dalam rangka mencapai sasaran pendidikan. Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan interaksi, keterlibatan, keaktifan, dan komunikasi antara guru dan peserta didik. Menurut Nana Sudjana, pencapaian pembelajaran bias diamati dari tingkat ketertiban siswa dalam proses pembelajaran. (Zen dan Hidayatullah 2019). Proses belajar bisa dikatakan efektif apabila peserta didik dapat berkomunikasi dengan bagus sehingga menampakkan hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, peserta didik bukan hanya berperan menjadi penerima pengetahuan dari guru, akan tetapi juga terlibat aktif secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Jika pembelajaran hanya didominasi oleh peran guru, maka kelas akan menjadi kurang interaktif, kurang menarik, dan kurang efektif. Hal ini khususnya berlaku pada pelajaran pendidikan pancasila

Indikator peserta didik dikatakan aktif dapat dilihat dari tingkat antusiasme dan semangat mereka dalam terlibat langsung dalam aktivitas kelas selama proses pembelajaran, seperti dengan aktif mendengarkan penjelasan guru, mengikuti argumen teman, berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan masalah, berinteraksi dengan guru saat menjelaskan tugas, secara aktif menulis tugas, dan berani menyampaikan tugas yang telah mereka buat (Yunitasari dan Hardini 2021). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting bagi pendidik untuk memiliki tuntutan yang lebih kreatif karena keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada peran mereka.

Pendidik adalah actor penting pencapaian kualitas pembelajaran, dalam proses pembelajaran yang aktif, efektif, menarik, dan mampu membuat suasana kelas menjasi kondusif dan hidup. Untuk memenuhi hal itu dibutuhkannya pendidik yang kreatif dan terampil untuk menarik perhatian peserta didik terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Sumber daya pendidikan yang dihasilkan oleh Pancasila dirancang untuk memperdalam pemahaman kita tentang pentingnya cita-cita, hak, dan tanggung jawab kewarganegaraan. Ini untuk memastikan bahwa semua tindakan konsisten dengan tujuan dan prinsip nasional dan tidak menyimpang dari harapan yang ditetapkan. Akhirnya, sejak usia dini, pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dicari dan diterapkan pada tiap jenjang pendidikan, mulai SD sampai perguruan tinggi. Tujuannya adalah untuk membangkitkan generasi baru warga negara yang mampu memenuhi tanggung jawabnya sebagai warga negara yang demokratis, beradab, kompetitif, disiplin, dan terlibat aktif dalam menciptakan masyarakat damai yang didirikan di atas sistem nilai Pancasila.

Pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila sering mengalami kendala, seperti yang terjadi di UPT SD Negeri 73 Gresik kelas II mayoritas peserta didiknya dalam proses pembelajaran Dalam situasi kelas, peserta didik cenderung menunjukkan sikap yang pasif. Tidak biasa bagi siswa untuk mengangkat tangan mereka untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan dengan cara tradisional oleh guru. Ketika diberikan pertanyaan peserta didik mereka merespons dengan lambat, menunjukkan keraguan, dan dalam beberapa kasus, menolak untuk menanggapi sama sekali. Jika mereka memberikan respons yang salah, mereka takut diejek oleh teman dan guru jika menjawab salah. Selain itu, tugas yang dikasih oleh guru seringkali tidak bisa diselesaikan dengan tepat waktu. Ketika ada kegiatan saat ulangan harian, peserta didik seringkali menunjukkan sikap datar atau kurang semangat.

Deskripsi ini menunjukkan bahwa menggunakan materi pembelajaran yang menarik, seperti media gamifikasi dukungan wordwall, untuk meningkatkan tingkat aktivitas siswa memerlukan inovasi dalam pendidikan. Siswa yang menggunakan gamifikasi dalam laporan pengalaman belajar mereka merasa bahwa belajar lebih menyenangkan. Gamification menggabungkan semua siswa, terlepas dari peringkatnya. (Isnawati dan Hadi.). Gamification proses mengubah pendidikan menjadi permainan dapat dilihat sebagai cara strategi untuk pembelajaran pendidikan di Indonesia. Penggunaan konsep permainan seperti menjadi strategi baru desain game, hal ini menjadi solusi yang bisa diterapkan pada pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.(Solviana 2020).

Pembelajaran menggunakan gamifikasi ini membuat peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status (Islami dan Hadi Soekanto 2022). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan media berbasis online telah menjadi sumber belajar yang efektif dan

dapat menjadi solusi yang tepat dalam berbagai konsep untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dalam media ini, terdapat permainan interaktif yang disebut sebagai aplikasi Wordwall atau dapat disebut sebagai game edukasi. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menjadi alat bantu dan evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik.

Gamifikasi menggunakan wordwall merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang menyediakan berbagai kuis dan permainan menarik cocok diterapkan dalam kurikulum merdeka saat ini dan sekaligus sebagai media penilaian yang efektif (Suhita 2023). Menggabungkan metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan gamifikasi untuk menjadi refrensi guru dalam mengajar proses belajar mengajar.

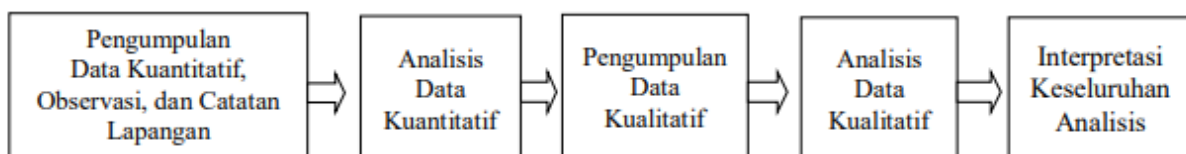
Metode pembelajaran yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis masalah" membantu peserta didik dalam mengenali kesulitan dari keadaan aktual, mengumpulkan data menggunakan teknik yang telah ditetapkan sebelumnya, dan membuat keputusan ketika mencoba memecahkan masalah ini. Setelah tantangan ini diselesaikan, solusi akan ditampilkan sebagai kinerja. Pemanfaatan kelompok-kelompok kecil sebagai konteks pembelajaran merupakan salah satu karakteristik pembelajaran "berbasis masalah" yang membedakannya..(Ragatunjung dan Dahlan 2021). siswa terlihat ragu bertanya kepada guru cenderung tanya pada teman sekelompok atau lainnya. Mereka merasa lebih nyaman menyuarakan pendapat di lingkungan tersebut, hal ini bisa membangkitkan semangat belajar mereka.

Dalam penelitian sebelumnya yang berjudul "Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Tujuan Meningkatkan Motivasi Belajar", yang ditulis oleh Vincent Nathaniel, hasilnya akan dianalisis secara deskriptif dengan memakai kuisioner yang diberikan kepada siswa. Hasil menunjukkan analisis bahwa sebanyak 92% siswa sekolah dasar tertarik untuk mencoba game matematika dengan penerapan konsep gamifikasi, dan 84% siswa mempunyai minat yang tinggi kepada mata pelajaran matematika ketika menggunakan konsep gamifikasi. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa siswa cenderung menyukai mata pelajaran matematika ketika menggunakan media pembelajaran yang menerapkan konsep gamifikasi, karena media tersebut dapat memotivasi semangat belajar siswa. Kesamaan dengan penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini memakai metode campuran (mixed methods) dalam pendekatannya. yaitu memadukan kuantitatif dan kualitatif. Desain penjelasan berurutan digunakan; Elemen campuran desain ini berurutan. Pada fase awal, menggunakan pendekatan kuantitatif dan pada fase berikutnya, metode kualitatif. (Creswell).

Mix Method menggunakan Desain yang digunakan adalah sequential explanatory. Menurut Sugiyono (2013: 415) dalam (Isomudin 2019) yaitu digunakan pendekatan penelitian gabungan, dengan metode kuantitatif yang digunakan ditahap pertama dan metode kualitatif yang digunakan ditahap kedua. Perbandingan perbedaan nilai pretest dan posttest adalah prosedur yang digunakan dalam metode kuantitatif pengumpulan data untuk meningkatkan aktivitas pemahaman siswa. Tes diserahkan sebelum dan sesudah pada pembelajaran (pretest dan posttest).



Gambar 1. Desain Penelitian Model Sequential Eksplanatory (Creswell)

Rancangan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama dilakukannya survey metode yang digunakan dalam mengajar. Pada tahap kedua, akan dilakukannya uji coba menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan berfikir kritis peserta didik.

Dalam pengumpulan datanya peneliti melakukan observasi, wawancara. Sedangkan dalam penelitian kuantitatif peneliti menggunakan pra eksperimental. Subjek yang diteliti adalah peserta didik pada kelas II di UPT SD Negeri 73 Gresik semester ganjil ditahun pelajaran 2023/2024 yang memiliki jumlah 16 peserta didik 7 perempuan 9 laki-laki. Metode ini digunakan untuk untuk melihat “pengembangan sampel keaktifan peserta didik”.

Mekanisme analisis menggunakan data kualitatif adalah mekanisme analisis data kualitatif deskriptif. Analisis ini digunakan secara mendalam dan rinci mengenai pengaruh gamifikasi terhadap keaktifan belajar peserta didik. Supaya bisa mencapai tujuan tersebut peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi peserta didik (Yuniawan dan Handayani 2021). Melalui teknik yang digunakan ini diharapkan peneliti dapat memperoleh hasil pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana pengaruh gamifikasi bertujuan menambah keaktifan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini yang akan diteliti yaitu pengaruh gamifikasi ke keaktifan siswa pada pelajaran “pendidikan pancasila”.

Untuk mengetahui aktifnya belajar peserta didik melalui gamifikasi peneliti menggunakan uji *Paired sample T test* dan penulisan indeks gain. Tetapi sebelumnya dilakukan pengujian tersebut lebih dahulu dikerjakan uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas, menghitung hasil tersebut menggunakan SPSS versi 26.

Skor N-Gain hasil dari *pretest dan posttest* tes tulis peserta didik di kelas II dapat dihitung menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kemudian peneliti melakukan analisis deskriptif terhadap peningkatan keaktifan peserta didik berdasarkan kriteri yang dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Pembagian Skor Gain (Kejora 2020)

Pembagian Skor Gain	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan ringkasan temuan penelitian ini dalam bentuk table pada bagian hasil penelitian. Tabel ini menyajikan data dan informasi yang relevan sesuai dengan variable penelitian. Peneliti menyajikan table hasil penelitian untuk memudahkan pembaca memahami hasil penelitian. Table tersebut menyajikan data dan informasi yang relevan. Berikut adalah data hasil nilai peserta didik kelas II SD Negeri 73 Gresik.

Tabel 2. Hail Pretest posttest

No	Nama Peserta didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AIA	54	90
2	AKA	64	100
3	AFZ	55	97
4	ABZ	58	98
5	AYK	50	100
6	EAPA	52	90
7	FDJ	52	98
8	HHY	65	94
9	KAN	52	92
10	MAK	55	98
11	MNAN	60	96
12	MRN	55	99
13	ZA	57	90
14	AP	48	96
15	MDS	50	92
16	NI	62	96

Dalam penelitian ini, uji T dan indeks gain digunakan sebagai titik acuan. Namun, sebelum melaksanakan pengujian tersebut di atas, analisis yang lebih awal, yaitu penilaian normalitas dan homogenitas, dilakukan. Ini adalah tabel hasil untuk penelitian ini.

Tabel 3. Data Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	16	48	65	55.56	5.099
posttest	16	90	100	95.38	3.575
Valid N (listwise)	16				

Dilihat ditabel 2, bisa diketahui bahwa nilai *pretest* peserta didik kelas II UPT SD Negeri 73 Gresik pada pelajaran pendidikan pancasila materi aturan di sekolah berkisar antara 48 hingga 65. Rata-tara nilai *Pretest* adalah 55.56, dengan standar deviasi sebesar 5.099. hal ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* peserta didik memiliki variasi yang cukup signifikan. Sementara itu, nilai *posttest* peserta didik berkisar antara 90 hingga 100. Rata-rata nilai *posttest* adalah 95.38, dengan standar deviasi sebesar 3.575. data deskriptif statistic *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki variasi yang cukup signifikan. Berdasarkan data tersebut perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data dapat berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel 3 yang terpisah.

1. Uji Normalitas

Mencari tahu apakah data memiliki distribusi normal atau tidak dimungkinkan dengan uji normalitas. Tes Shapiro-Wilk atau rumus Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan untuk melakukan tes normal. Dimungkinkan untuk menentukan bahwa data didistribusikan secara teratur jika nilai signifikansi (sig) lebih tinggi dari 0, 05. Sebaliknya, dapat disebut bahwa data tidak terdistribusi secara teratur jika signifikansi (sig) nilai kurang dari 0,05.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.946	16	.431
Posttest	.896	16	.069

Untuk dapat mengetahui bila data dari pretest dan posttest peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi aturan di sekolah memiliki distribusi normal sehingga dilakukannya uji normalitas memakai uji Shapiro-wilk. Bisa dilihat dari hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas II dalam materi aturan di sekolah memiliki distribusi normal. Hasil uji data pretest dan posttest memiliki statistic yang tinggi yaitu 0,946 dengan derajat kebebasan sebesar 16 dan tingkat signifikasi yang cukup tinggi yaitu 0,431 dan 0,069. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tidak menunjukkan bukti yang cukup untuk menolak asumsi ditribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas bisa disimpulkan bahwa data prestest dan posttest pada kelas II dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi aturan di sekolah termasuk dalam ditribusi normal.

Setelah menyajikan hasil uji normalitas untuk data pretes dan data posttest penelitian ini dilanjutkan dengan menyajikan hasil uji paired sample test. Tujuan dari ujian ini adalah untuk melihat apakah hasil pretest berbeda secara signifikan satu sama lain. dan posttest dalam hal variabel yang diamati.

2. Uji Paired Sampel T Test

Langkah selanjutnya adalah dilakukan uji keaktifan dengan memakai uji paired sample t untuk mengetahui apakah pengaruh gamifikasi terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran materi peraturan pendidikan Pancasila di sekolah, mengikuti analisis prasyarat yang terdiri dari uji deskriptif data dan normalitas. Tabel berikut menampilkan hasil uji t sampel berpasangan:

Tabel 5. Uji paired sampel test

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-39.813	5.718	1.430	-42.859	-36.766	-27.851	15	<.001	<.001

Sesuai tabel di atas, analisis hasil dari uji paired test menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan mulai nilai pretest dan posttest pada peserta didik. Pengaruh gamifikasi untuk

meningkatkan keaktifan peserta didik berbasis PBL. Nilai rata-rata adalah -32,813 dengan standar deviasi sebesar 5.718. standar error mean sebesar 1.430. dari hasil ini menunjukkan bahwa nilai-nilai dalam kelompok bervariasi, tetapi rata-rata sampelnya cukup stabil. Pada tingkat kepercayaan 95%, interval kepercayaan perbedaan antara pretest dan posttest memiliki batas bawah sebesar -36,766 dan batas atas sebesar -42,859.

Hasil uji hipotesis dilihat bahwa nilai t-statistik sebesar -27,851 dengan kebebasan 15 derajat. Nilai t-statistik yang sangat rendah menunjukkan signifikansi statistik dari perbedaan antara pretest dan posttest. Pada tingkat signifikansi 0,05, nilai p adalah 0,01. Fakta bahwa nilai p 0,01 < 0,05 menunjukkan bahwa itu tidak mungkin terjadi karena kesalahan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk sangat meningkatkan keterlibatan siswa dengan studi mereka. Nilai t-statistik yang rendah dan p-value yang sangat kecil menunjukkan hal ini.

Setelah melakukan uji sampel yang cocok untuk menguji perbedaan antara hasil pretest dan posttest mengenai aktivitas belajar, maka dilakukan eksperimen gain-based untuk mengetahui sejauh mana aktivitas belajar dilihat berdasarkan hasil dari pretest dan posttest. Penilaian ini membantu dalam menentukan seberapa besar gamifikasi telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari norma-norma materi pendidikan pancasila di kelas. Tabel 5 terpisah, dengan temuan uji gain, disediakan.

3. Uji Gain

Tujuan uji gain adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan aktivitas belajar yang terbukti dari temuan pretest dan posttest. Penilaian ini membantu dalam menentukan seberapa besar gamifikasi telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari norma-norma materi pendidikan pancasila di kelas. Tabel berikut menampilkan hasilnya:

Tabel 6. Data Uji Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN	16	.77	1.00	.8962	.07872

Dalam hal ini, nilai pretest dan posttest rata-rata yang diperoleh dari rumus N-Gain tabel 5 menghasilkan nilai 0,8962, menunjukkan bahwa, sesuai dengan tabel 1, hasil tes rata-rata berada pada tingkat tinggi. Dengan menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, guru dapat memastikan bahwa siswa secara aktif dan antusias mempelajari norma-norma materi pendidikan pancasila di kelas.

Untuk memperoleh penguatan yang lebih lengkap mengenai subjek penelitian, setelah peneliti bisa mengumpulkan data kuantitatif peneliti juga mengumpulkan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap peserta didik. Wawancara dilakukan bertujuan mengetahui respon peserta didik terhadap gamifikasi untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, wawancara tersebut diambil perwakilan peserta didik yaitu tiga peserta didik yang dipilih sesuai nilai tertinggi pada saat posttest.

Tabel 7. Hasil wawancara peserta didik

Informan	Hasil Wawancara
Student 1	Bagi saya, pembelajaran pendidikan pancasila dengan bantuan gamifikasi dapat membuat lebih focus memperhatikan guru, lebih aktif dan berani bertanya sehingga saya lebih faham materi aturan di sekolah
Student 2	Menurut saya menggunakan gamifikasi membuat saya lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan pancasila karena bisa belajar sambil bermain dan lebih berani untuk bertanya apa yang belum

	difahami, serta bisa bekerjasama bersama teman-teman.
Student 3	Pada proses pembelajaran menggunakan gamifikasi saya sangat senang bermain sambil belajar. Saya dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan dan saya mendapat nilai yang bagus. Percaya diri saya meningkat, karena sudah memahami materi aturan di sekolah, tidak merasa malu jika ditunjuk ke depan.

Dari ketiga jawaban di atas ditemukan untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran sehingga peserta didik bisa; (1) Lebih percaya diri, (2) Lebih aktif dan berani bertanya, (3) Lebih semangat dalam pembelajaran, (4) Bisa bekerjasama dengan teman, (5) Lebih mudah memahami materi, (6) Lebih focus dalam memperhatikan guru. dari hasil tersebut telah sesuai dengan pendapat (Purbowati 2021) Keaktifan belajar siswa dapat diamati melalui perilaku berikut: (1) Melaksanakan tugas belajar dengan aktif, (2) Tanya pada teman atau guru jika ada kesulitan memahami materi, (3) Menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, seperti dengan aktif mendengarkan penjelasan guru, (4) Berpartisipasi dalam diskusi dengan teman sekelas, berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, (5) Berinteraksi dengan guru saat diberikan tugas, aktif dalam menulis tugas, dan berani menyampaikan hasil tugas yang telah dibuat. (Yunitasari dan Hardini 2021). Dari hasil wawancara di atas dapat menunjukkan pengaruh gamifikasi berbasis PBL dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini tujuan adalah untuk lebih memahami bagaimana gamifikasi mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam materi home rule berbasis PBL dan disiplin ilmu pendidikan pancasila. Gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif di kelas daripada sebelumnya. Siswa biasanya menjadi lebih terlibat dan antusias untuk tampil lebih baik setelah menggunakan gamification. Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap aktivitas siswa karena memungkinkan siswa untuk menyelesaikan pertanyaan dan meningkatkan nilai mereka selain membuat mereka lebih terlibat.

Siswa biasanya menjadi lebih terlibat dan antusias untuk tampil lebih baik setelah menggunakan gamification. Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap aktivitas siswa karena memungkinkan siswa untuk menyelesaikan pertanyaan dan meningkatkan nilai mereka selain membuat mereka lebih terlibat. Studi tentang data tes berpasangan, yang menunjukkan hubungan substansial antara nilai pretest dan posttest siswa, menunjukkan efektivitas meningkatkan aktivitas siswa. Dampak gamifikasi pada peningkatan aktivitas peserta didik berbasis PBL. Dengan standar deviasi 5,718, rata-ratanya adalah -32,813. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika nilai-nilai kelompok berfluktuasi, sempel rata-rata tetap agak konstan. Dengan tingkat kepercayaan 95%, Hasil dari wawancara ditemukan untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat; (1) Lebih percaya diri, (2) Lebih aktif dan berani bertanya, (3) Lebih semangat dalam pembelajaran, (4) Bisa bekerjasama dengan teman, (5) Lebih mudah memahami materi, (6) Lebih focus dalam memperhatikan guru. Dari hasil wawancara di atas dapat menunjukkan pengaruh gamifikasi berbasis PBL bisa meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Sebelum penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, instruksi sangat membosankan sehingga siswa tidak tertarik. Setelah gamifikasi dimasukkan, para peneliti dapat menumbuhkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang lebih baik dengan siswa berani menyampaikan pertanyaan dan siswa semangat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif.. Berdasarkan hasil wawancara yang dihasilkan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami pembelajaran pendidikan pancasila pada materi peraturan di sekolah dengan mudah dikarenakan menggunakan gamifikasi *wordwall* sehingga proses pembelajaran lebih senang dan mudah difahami karena bisa belajar sambil bermain, peserta didik menjadi lebih percaya diri dan lebih aktif berani bertanya, berani maju, bisa bekerjasama dengan kelompok serta dapat mengisi soal-soal dan mendapatkan nilai yang meningkat.

Pendapat yang dikemukakan peserta didik setelah diberikan gamifikasi dalam proses pembelajaran bisa menyelesaikan soal-soal pendidikan pancasila materi aturan di sekolah sehingga mendapatkan nilai yang meningkat dari sebelum diberikan nilai perlakuan. Mereka merasa terbantu dengan adanya gamifikasi peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran pendidikan pancasila materi aturan di sekolah. Pada saat dalam pembelajaran dapat terlihat peningkatan keaktifan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga dapat bekerjasama untuk menyelesaikan soal-soal kelompok yang telah diberikan tidan malu untuk bertanya dan dapat mengutarakan pendapatnya.

Selain itu, saat dilakukan gamifikasi peserta didik antusiasnya sangat tinggi dan menambah rasa percaya diri. Proses pembelajaran selama di kelas dapat berlangsung dengan kondusif peserta didik dapat merespon pertanyaan yang diberikan dan aktif dalam menyelesaikan tugas serta mempresentasikan tugasnya dengan percaya diri.

Tingkat keterlibatan siswa-ke-rekan aktif yang lebih tinggi terkait dengan peningkatan hasil pembelajaran. Berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan membantu siswa mempertahankan materi secara lebih efektif. Ini adalah hasil dari pergeseran paradigma pembelajaran, di mana siswa sekarang berfungsi sebagai pusat pembelajaran alih-alih posisi guru, atau berpusat pada guru. Sangat penting dalam lingkungan belajar modern saat ini bahwa siswa memiliki otonomi tentang bagaimana mereka menyelesaikan tugas mereka. Dalam peran fasilitator, instruktur mengawasi, mengkoordinasikan, dan mengarahkan instruksi. Selebihnya, siswa bebas untuk secara aktif mencari, menyampaikan, dan memahami semua materi yang diajarkan.

Penelitian Anik Hidayatullah dan Henny Dewi Koeswati sebelumnya, "Analisis Model Pembelajaran PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif," menunjukkan bagaimana model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) bisa membantu siswa menjadi mahir dalam menggunakan pemikiran kreatif mereka. Ada tiga komponen pertumbuhan ini: kenaikan rata-rata 11,28%, kenaikan maksimum 19,90%, dan nilai terendah 2,65%. Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa adalah hubungan antara studi sebelumnya dan kontemporer. Ini tidak terjadi dengan fokus penelitian saat ini, meskipun, di mana menggunakan pembelajaran berbasis masalah meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. (Handayani dan Koeswanti 2021).

Temuan analisis mendukung penelitian Bakti Aryani, "Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," yang mengklaim bahwa model tersebut berhasil mengembangkan hasil belajar siswa. Kenaikan rata-rata 30%, skor meningkat dari terendah 8,9% menjadi 83,3%. Ini menunjukkan bagaimana Model Pembelajaran Berbasis Masalah membantu siswa sekolah dasar belajar mata pelajaran sosial secara lebih efektif. (Ariyani dan Kristin 2021).

Sementara berfokus pada bidang yang berbeda, penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya serupa karena mereka memakai model pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian sebelumnya telah meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD dengan memanfaatkan metodologi pembelajaran Problem Based Learning. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kursus pendidikan Pancasila. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan model Problem Based Learning (PBL) tanpa media untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, penelitian ini merupakan baru karena menggabungkan model pembelajaran PBL dengan media gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat menjadi inovasi baru bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk peserta didik semakin semangat dan aktif dalam pembelajaran.

Kesulitan peserta didik dalam memahami materi aturan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menjadi fokus perhatian di UPT SD Negeri 73 Gresik. Untuk mengatasi tantangan ini, digunakan pendekatan pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu model pembelajaran PBL. Hal ini diantisipasi menggunakan pendekatan PBL akan membantu siswa dengan tantangan belajar mereka. Dalam

situasi ini, UPT SD Negeri 73 Gresik menggunakan media pembelajaran, seperti gamifikasi, selain model pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Dengan menerapkan model pembelajaran PBL dan memanfaatkan gamifikasi, diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, memahami materi aturan sekolah dengan lebih baik, dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pendekatan ini mencerminkan upaya untuk mengatasi kesulitan belajar dengan cara yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan modern.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi pada kelas II berpengaruh positif pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan pemberian gamifikasi peserta didik lebih antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menggabungkan PBL dengan gamifikasi dan Setelah pemberian gamifikasi peserta didik lebih aktif, Lebih percaya diri, Lebih aktif dan berani bertanya, Lebih semangat dalam pembelajaran, Bisa bekerjasama dengan teman, Lebih mudah memahami materi, Lebih focus dalam memperhatikan guru. penelitian ini telah memberikan kajian yang konkrit tentang aspek pentingnya keaktifan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W (2015). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*, terjemahan, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariyani, Bekti, dan Firosalia Kristin. 2021. "Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5(3):353. doi: 10.23887/jipp.v5i3.36230.
- Handayani, Anik, dan Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Jurnal Basicedu* 5(3):1349–55. doi: 10.31004/basicedu.v5i3.924.
- Islami, Miranda dan Hadi Soekanto. 2022. "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5(2):383–92. doi: 10.23887/jipppg.v5i2.48338.
- Isnawati, Alifah Ulfiatul, dan Sofwan Hadi. t.t. "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II."
- Isomudin, Isomudin. 2019. "ANALISIS SEQUENTIAL EXPLANATORY HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DITINJAU DARI DISIPLIN, MINAT BELAJAR, DAN KECERDASAN EMOSIONAL." *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6(2):113. doi: 10.32678/geneologipai.v6i2.2335.
- Kejora, Muhamad Taufik Bintang. 2020. "The Use of Concrete Media in Science Learning in Inquiry to Improve Science Process Skills for Simple Machine subject." *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 12(1):1–17. doi: 10.18326/mdr.v12i1.1-17.
- Purbowati, Ratna. 2021. "Peningkatan Aktifitas Belajar dan Prestasi Belajar pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Aturan dan Tata Tertib yang Berlaku di Sekolah melalui Model Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 01 Kabunan Tahun Pelajaran 2019/2020." *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)* 7(2):139–51. doi: 10.26877/jp3.v7i2.10168.
- Ragatunjung, SD N., dan Universitas Ahmad Dahlan. 2021. "UPAYA MENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS V SD NEGERI RAGATUNJUNG 05 KECAMATAN PAGUYANGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 202." 1(1).
- Solviana, Meita Dwi. 2020. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID-19: PENGGUNAAN FITUR GAMIFIKASI DARING DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG." 1(1).

- Suhita, Raheni. t.t. “PEMANFAATAN SYAIR GULUNG DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI BERBASIS PELAJAR PANCASILA PADA SEKOLAH PENGGERAK.”
- Yuniawan, Tommi, dan Sri Sularti Dewanti Handayani. 2021. “Pendekatan Saintifik Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”
- Yunitasari, Indha, dan Agustina Tyas Asri Hardini. 2021. “Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(4):1700–1708. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.983.
- Zen, Nelly Nikhayatu, dan Syarif Hidayatullah. 2019. “Pengaruh Penggunaan Strategi Active Knowledge Sharing Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” 8(2).