Available online at
MACCA: Science-Edu Journal(ISSN: 3048-0507)
Journal homepage : https://etdci.org/journal/macca/index

PENERAPAN GAMIFIKASI STRUKTURAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 6 WATAMPONE KABUPATEN BONE

Sitti Jauhar[1*], Abd Kadir[2], Andi Nur Indah Sari[3]

[1]Makassar State University, Makassar
[2] Makassar State University, Makassar
[3]Makassar State University, Makassar

Corresponding Address: sittij.jauhar@unm.ac.id

Received: Meii 12, 2025 *Accepted: Juni 02, 2025* *Online Published:Juni 09, 2025*

ABSTRACT

This research is motivated by the Application of Structural Gamification to Increase Interest in Learning IPAS Class IV Students of SD Negeri 6 Watampone, Bone Regency. The purpose of this study was to increase students' interest in learning by applying Structural Gamification in IPAS class IV SD Negeri 6 Watampone, Bone Regency. This type of research is Classroom Action Research (PTK) conducted in class IV SD Negeri 6 Watampone with a total of 35 students. The data collection techniques used were observation and questionnaire. The data analysis technique used was descriptive qualitative which was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that there was an increase in students' IPAS learning interest from cycle I which was included in the medium qualification with a percentage of 68% to high qualification with a percentage of 89% in cycle II. Thus it can be concluded that the application of Structural Gamification can increase the interest in learning IPAS of fourth grade students of SD Negeri 6 Watampone.

Keywords **:** *Structural Gamification, Learning Interest, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas tentunya perlu dilandasi dengan kurikulum, dimana kurikulum merupakan landasan utama dalam pembelajaran. Kurikulum akan selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum pembelajaran dimana peserta didik diberi ruang yang lebih agar optimal dalam bereksplorasi konsep dan kompetensinya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan menjadi salah satu kebaruan dari kurikulum merdeka. Tujuan dari penggabungan dua mata pelajaran tersebut adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, siswa mampu memahami diri sendiri dan lingkungan sekitarnya, serta dapat memperluas pengetahuan dan konsep yang dipelajari.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, dan hubungan timbal balik di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji tentang kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Septiana & Winangun, 2023). Pembelajaran IPAS khususnya pada pembelajaran ilmu sosial bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap siswa, dengan harapan mereka menjadi peka terhadap berbagai masalah sosial yang muncul di masyarakat. Siswa diharapkan memiliki sikap mental yang positif untuk berperan dalam memperbaiki permasalahan sosial yang ada. Dalam proses pembelajaran tentunya harus dilaksanakan dengan optimal oleh tenaga pendidik agar hasil

belajar juga optimal. Pelaksanaan pembelajaran IPAS juga harus dilandasi dengan langkah-langkah pembelajaran yang baik agar dapat menjadi pedoman bagi guru.

Pembelajaran IPAS yang efektif, tentunya diperlukan langkah-langkah sistematis yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Khususnya pada rumpun IPS, Mulyasa (Karnila, 2024). mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran IPS yang baik yaitu; 1) merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa; 2) menerapkan metode pengajaran yang interaktif dan berfokus pada siswa, seperti diskusi kelompok dan proyek; 3) menggunakan beragam sumber belajar, termasuk buku teks, multimedia, dan sumber daya lokal; 4) melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui pertanyaan terbuka, tugas proyek, dan diskusi kelas; 5) menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung, dengan menghargai keberagaman dalam kelas; dan 6) melakukan evaluasi rutin terhadap kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 6 dan 9 September 2024 melalui pengamatan proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, ditemukan fakta bahwa rendahnya minat belajar siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hal ini, dapat dilihat dari aspek guru bahwa: 1) metode pembelajaran yang digunakan guru kurang interaktif sehingga siswa kurang terlibat selama proses pembelajaran, 2) guru belum menerapkan sistem penghargaan berupa benda seperti lencana, sehingga siswa kurang berminat dan termotivasi, dan 3) guru belum menerapkan sistem tantangan dalam belajar, sehingga siswa kurang termotivasi untuk berusaha lebih dalam memahami materi agar dapat melewati tantangan yang diberikan. Sedangkan pada aspek siswa, yaitu 1) siswa kurang tertarik dengan suasana belajar di kelas karena tidak adanya pemberian reward berupa lencana dan bintang, 2) siswa pasif dan kurang minat selama proses pembelajaran karena tidak adanya sistem tantangan, dan 3) siswa kurang bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Peneliti juga melakukan wawancara singkat kepada guru kelas IV dan 3 perwakilan siswa kelas IV. Guru menyatakan bahwa minat belajar IPAS siswa kelas IV masih tergolong rendah karena siswa kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, siswa pasif dan kurang perhatian untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Sedangkan wawancara dengan 3 perwakilan siswa kelas IV diperoleh informasi bahwa siswa merasa materi IPAS kurang menarik karena teks bacaan yang banyak dan konsep yang sulit untuk digambarkan secara nyata dan guru belum menggunakan media atau alat peraga yang menarik, sehingga pembelajaran kurang kreatif dan menarik.

Kondisi tersebut harus segera diatasi karena berdampak pada minat belajar siswa dan bahkan akan memengaruhi prestasi belajar IPAS siswa. Minat belajar siswa hendaknya didukung dengan penerapan metode atau teknik pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peneliti akan menerapkan suatu alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS berupa teknik pembelajaran yang inovatif yaitu Gamifikasi Struktural pada kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Gamifikasi Struktural merupakan salah satu teknik pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar khususnya di sekolah dasar dimana siswa merasa senang dan tertarik jika menggunakan konsep belajar sambil bermain. Sebagaimana pendapat dari Kapp (Ariani, 2020) bahwa Gamifikasi adalah program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Selanjutnya Kapp

(Ariani, 2020) menjelaskan lebih rinci terkait Gamifikasi bahwa tujuan utama dari penerapan Gamifikasi Struktural ini adalah dapat mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam mempelajari materi pelajaran.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Tresnawati Tahir, Agustan Syamsuddin, dan Hidayah Quraisy (2024) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan Genially berbasis Gamifikasi menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol dalam kedua variabel tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dan pendekatan Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian oleh Firta Ayu Wahyuni, Maharani Oktavia, dan Ali Fakhrudin (2022) menunjukkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti yaitu model quantum teaching and learning berbasis Gamification pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 12 Sungai Selan adalah model yang menyenangkan dan membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan siswa dan minat belajar siswa meningkat karena hampir semua siswa ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Sesuai dengan uraian yang telah dikemukakan, peneliti telah melakukan penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan judul Penerapan Gamifikasi Struktural untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

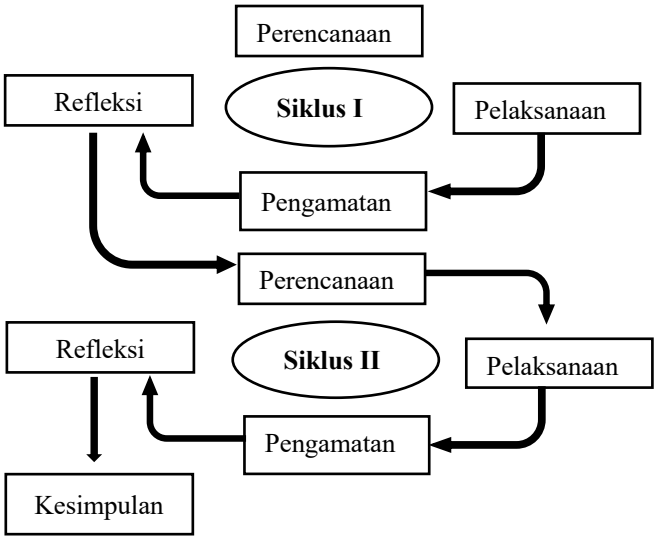
METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu pendekatan yang digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai fenomena yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana yang dipaparkan secara deskriptif oleh Sugiyono (Rasyid, 2024) menyatakan bahwa penelitian kualitatif mempunyai ciri-ciri, 1) dilakukan pada kondisi yang alamiah, 2) lebih bersifat deskriptif, 3) lebih menekankan pada proses daripada produk, 4) melakukan analisis secara induktif, dan 5) lebih menekankan makna (dibalik yang teramati). Pendekatan ini dipilih peneliti untuk mendeskripsikan kegiatan guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau classroom action research merupakan strategi pemecahan masalah yang menggunakan tindakan konkret dan proses pengembangan kemampuan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah. Susilo, dkk. (2022) menjelaskan bahwa PTK adalah penelitian reflektif yang dilakukan secara siklus oleh guru atau peneliti di dalam kelas. Disebut demikian karena proses PTK meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang bertujuan untukmemecahkan masalah serta mencobakan suatu inovasi baru agar meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart (Arikunto, dkk., 2021). Model penelitian tersebut dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dilakukan sebagai bentuk penerapan teknik pembelajaran baru, sedangkan siklus II dilakukan sebagai perbaikan dari siklus sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan dalam satu siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun alur siklus tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK Kemmis dan McTaggart (Arikunto, dkk., 2021)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone yang aktif pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 35 siswa, terdiri dari 20 laki-laki dan 15 perempuan serta seorang guru kelas IV.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi dan angket. Selanjutnya, teknik analisis data dilakukan dengan kualitatif yang terdiri dari 3 tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini terdiri dari indikator proses dan indikator hasil yang diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Proses Aktivitas Siswa dan Guru

Skala	Kriteria
80% - 100%	Baik
65% - 79%	Cukup
<65%	Kurang

Sumber: Kunandar (Rasyid, 2024)

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dari segi proses dikatakan berhasil apabila persentase terlaksana pada lembar observasi guru dan siswa mencapai ≥80% atau dalam kategori baik.

Tabel 2. Perhitungan Kategori Minat Belajar Siswa

Interval	Kategori
(X ≥ M + 1 SD)	Tinggi
(M – 1 SD) ≤ X < (M + SD)	Sedang
(X < M – 1 SD)	Rendah

Sumber: Azwar (2021). *Penyusunan Skala Psikologi*

Keterangan:

X = Skor responden yang masuk kategori

M = Skor rata-rata

SD = Standar Deviasi

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV mencapai ≥75% dari keseluruhan jumlah siswa dan termasuk dalam kategori sedang ke atas.

RESULT AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

Pada bagian ini diuraikan secara rinci data dan temuan keberhasilan peneliti menerapkan Gamifikasi Struktural untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuannya meliputi tiga aspek yang dinilai yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan minat belajar pada akhir siklus.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru bekerja sama untuk menyelaraskan pemahaman mengenai konsep dan tujuan penerapan Gamifikasi Struktural dalam pembelajaran IPAS. Dalam pelaksanaannya, peneliti akan berperan sebagai guru, sedangkan wali kelas IV di SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone akan bertindak sebagai pengamat (observer). Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini, yaitu: 1) menyiapkan materi IPAS dengan menerapkan Gamifikasi Struktural, 2) mengatur jadwal yaitu pertemuan I dan pertemuan II dengan masing-masing alokasi waktu sebanyak 3x35 menit setiap 1x pertemuan; 3) merancang modul ajar dan skenario untuk siklus I sesuai dengan langkah-langkah Gamifikasi Struktural; 4) membuat media dan alat bantu pembelajaran berupa kartu kasus dan lencana sebagai *reward* kepada siswa sesuai dengan langkah yang ada pada Gamifikasi Struktural; 5) menyiapkan sumber belajar berupa lembar bahan ajar yang akan digunakan siswa selama pembelajaran; 6) membuat lembar observasi dan rubrik penilaian guru dan siswa untuk mengukur keterlaksanaan modul ajar yang telah dibuat; dan 7) membuat angket minat belajar IPAS siswa untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa setelah adanya tindakan penelitian dan akan diberikan pada akhir siklus.

b. Pelaksanaan Tindakan

- Pertemuan I dilaksanakan pada hari Jumat 31 Januari 2025 pukul 09.00-10.45 WITA yang dihadiri oleh 35 siswa yang menjadi keseluruhan subjek penelitian ini. Peneliti bertindak sebagai guru dan mengajarkan materi pengertian sejarah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya, menyebutkan peninggalan sejarah yang ada di daerah tempat tinggalnya, menuliskan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya, dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya.
- Pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu 1 Februari 2025 pada pukul 09.30-11.15 WITA yang dihadiri oleh 35 siswa. Peneliti bertindak sebagai guru dan mengajarkan materi tentang menyebutkan pengertian kekayaan alam, menuliskan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, membedakan jenis kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya, menjelaskan pengaruh geografis terhadap kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya, dan mendemonstrasikan bagaimana pemanfaatan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

c. Observasi Tindakan

- Siklus I Pertemuan 1

  Aktivitas Guru

  Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru yang diamati selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 17 yang termasuk kedalam kategori Kurang (K) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 63%.

Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa yang diamati selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 16 yang termasuk kedalam kategori Kurang (K) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 59%.

- Siklus I Pertemuan 2

Aktivitas Guru

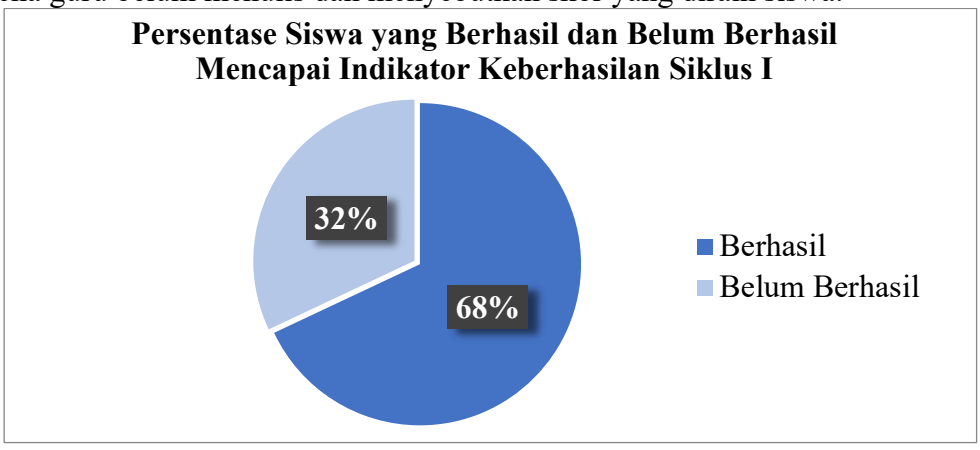
Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 21 dan termasuk kedalam kategori Cukup (C) dengan presentase ketercapaian indikator sebesar 78%.

Ativitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 21 dan termasuk kedalam kategori Cukup (C) dengan presentase ketercapaian indikator sebesar 78%.

d. Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil observasi yang terdiri atas observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil angket, masih terdapat beberapa kekurangan selama pelaksanaan tindakan siklus I sehingga berdampak terhadap minat belajar siswa yaitu: 1) guru kurang memberikan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran, 2)) guru belum mencatat skor siswa secara lengkap sehingga siswa tidak mengetahui skor yang telah dicapainya, 3) guru belum memberikan lencana bintang kepada 3 juara kelompok, dan 4) guru belum memberikan tugas kelompok kepada siswa. Adapun kekurangan pada proses pembelajaran siswa, yaitu: 1) siswa kurang bekerjasama dalam menjawab soal kuis, 2) hanya ada 3-4 kelompok yang aktif untuk menjawab kuis, dan 3) siswa belum mengetahui secara pasti berapa skor yang telah diperoleh karena guru belum menulis dan menyebutkan skor yang diraih siswa.



Gambar 2. Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Siklus I

Diagram tersebut menunjukkan bahwa persentase siswa yang berhasil sebesar 68% dan yang belum berhasil yaitu 32% serta selisih dari persentase tersebut adalah 36%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang mencapai indikator keberhasilan yaitu sebanyak 24 siswa dengan persentase 68%. Persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu minat belajar IPAS siswa mencapai 75% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori tinggi dan sedang.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini, yaitu: 1) menyiapkan materi IPAS dengan menerapkan Gamifikasi Struktural; 2) mengatur jadwal yaitu pertemuan I dan pertemuan II dengan masing-masing alokasi waktu sebanyak 3x35 menit setiap 1x pertemuan; 3) merancang modul ajar dan skenario untuk siklus II sesuai dengan langkah-langkah Gamifikasi Struktural; 4) membuat media dan alat bantu pembelajaran berupa kartu kasus dan lencana sebagai *reward* kepada siswa sesuai dengan langkah yang ada pada Gamifikasi Struktural; 5) menyiapkan sumber belajar berupa lembar bahan ajar yang akan digunakan siswa selama pembelajaran; 6) membuat lembar observasi dan rubrik penilaian guru dan siswa untuk mengukur keterlaksanaan modul ajar yang telah dibuat; dan 7) membuat angket minat belajar IPAS siswa untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa setelah adanya tindakan penelitian dan akan diberikan pada akhir siklus.

b. Pelaksanaan Tindakan

- Pertemuan I dilaksanakan pada hari Jumat 7 Februari 2025 pukul 09.00-10.45 WITA yang dihadiri oleh 35 siswa yang menjadi keseluruhan subjek penelitian ini. Peneliti bertindak sebagai guru dan mengajarkan materi pengertian masyarakat, perbandingan masyarakat dahulu dan kini, pengaruh geografis terhadap mata pencaharian dominan masyarakat, dampak dan sikap terbaik dalam menghadapi masyarakat pendatang.
- Pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu 8 Februari 2025 pada pukul 09.30-11.15 WITA yang dihadiri oleh 35 siswa. Peneliti bertindak sebagai guru dan mengajarkan materi tentang menyebutkan pengertian kekayaan alam, menuliskan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, membedakan jenis kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya, menjelaskan pengaruh geografis terhadap kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya, dan mendemonstrasikan bagaimana pemanfaatan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

c. Observasi Tindakan

- Siklus I Pertemuan 1

  Aktivitas Guru

  Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru yang diamati selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 22 yang termasuk kedalam kategori Baik (B) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 81%.

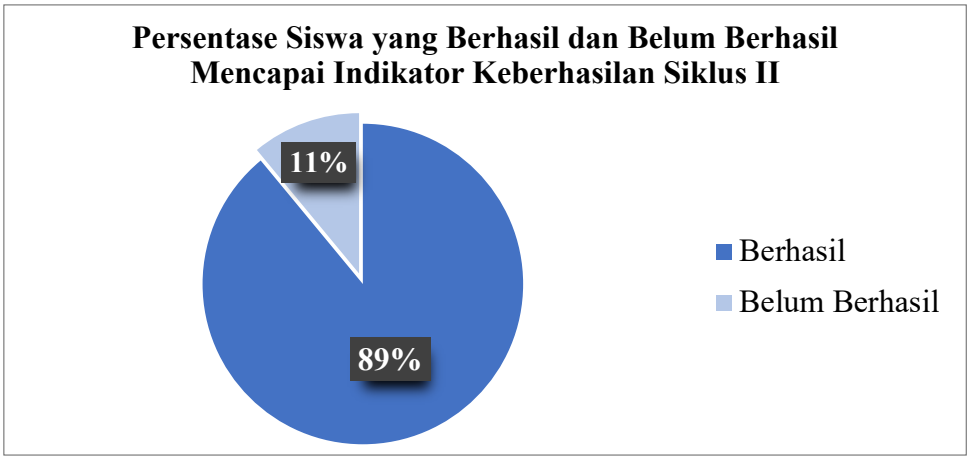
  Aktivitas Siswa

  Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa yang diamati selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 23 yang termasuk kedalam kategori Baik (B) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 85%.

d. Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, diperoleh hasil yang memuaskan, dari aspek guru sebagai berikut: 1) guru dalam memberikan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran sudah baik, hal ini dibuktikan dari siswa dapat fokus dan semangat mengikuti penjelasan materi dan menjawab kuis di setiap tahap, 2) guru dalam mencatat skor siswa secara lengkap sudah baik ditandai dengan terpilihnya 3 juara kelompok dengan skor poin tertinggi yang telah diakumulasi, 3) guru dalam memberikan lencana bintang kepada 3 juara kelompok sudah baik, karena guru telah mencatat skor yang diraih siswa selama proses pembelajaran, dan 4) guru dalam memberikan tugas kelompok kepada siswa sudah cukup ditandai dengan seluruh kelompok siswa telah mengerjakan meskipun tidak

terselesaikan secara tuntas. Adapun pada aspek siswa, yaitu: 1) siswa telah mampu bekerjasama dalam menjawab soal kuis, hal ini ditandai dengan semua perwakilan kelompok mengangkat tangan untuk menjawab kuis, 2) seluruh kelompok telah aktif dan berkontribusi untuk menjawab kuis, ditandai dengan setiap anggota kelompok mengangkat tangan untuk menjawab kui, dan 3) siswa telah mengetahui secara pasti berapa skor yang telah diperoleh ditandai dengan guru yang telah menulis dan menyebutkan skor yang diraih siswa.



Gambar 3. Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Siklus II

Diagram tersebut menunjukkan bahwa persentase siswa yang berhasil sebesar 89% dan yang belum berhasil yaitu 11%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang masuk dalam kategori tinggi dan sedang berhasil mencapai indikator keberhasilan yaitu sebanyak 31 siswa dengan persentase 89%. Persentase tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu minat belajar IPAS siswa mencapai 75% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori tinggi dan sedang. Oleh karena itu, penelitian ini berhenti pada siklus II. Adapun perbandingan minat belajar IPAS siswa dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Minat Belajar IPAS Siswa pada Siklus I dan II

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Berhasil	24	68%	31	89%
Belum Berhasil	11	32%	4	11%
Jumlah	35	100%	35	100%

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka pembahasan dalam penelitian ini adalah penerapan Gamifikasi Struktural untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa. Salah satu faktor utama yang memengaruhi proses belajar siswa adalah minat. Minat belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Jika materi yang diajarkan tidak menarik perhatian siswa, mereka cenderung kurang tertarik, yang dapat mengakibatkan rasa malas dan ketidaksenangan terhadap pelajaran tersebut (Syuhada, dkk., 2024).

Penerapan Gamifikasi Struktural dalam pembelajaran IPAS mulai mendapat tanggapan positif dari siswa. Namun, masih terdapat 11 siswa yang belum aktif dalam proses pembelajaran, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti

melanjutkan ke siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil angket minat belajar pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 31 siswa (89%) telah mencapai indikator keberhasilan, sementara 4 siswa (11%) belum mencapainya. Keempat siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan tersebut, sebenarnya juga telah menunjukkan peningkatan dalam aspek minat belajar dibandingkan siklus pertama. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan telah memberikan dampak positif.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II disebabkan oleh kemampuan guru dalam melaksanakan rancangan pembelajaran secara optimal, sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Selain itu, penerapan Gamifikasi Struktural dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan menurut Jusuf (Solviana, 2020) yaitu 1) proses belajar menjadi lebih menyenangkan, 2) mendorong siswa untuk lebih aktif dan menyelesaikan kegiatan pembelajaran, 3) membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang dipelajari, dan 4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi, berkolaborasi, dan meraih prestasi di dalam kelas. Pendapat dari Ariani (2020) menyatakan bahwa fokus utama dari Gamifikasi yaitu untuk memotivasi siswa mempelajari materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan penghargaan (*reward*) atas pencapaian siswa. Selain itu, Rahmi (2020) mengemukakan bahwa minat belajar dapat ditandai dengan perasaan senang, antusias, ketertarikan terhadap pelajaran, perhatian dan konsentrasi siswa serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengamatan aktivitas guru pada siklus II, dalam proses pembelajaran guru, a) guru dalam memberikan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran sudah baik, hal ini dibuktikan dari siswa dapat fokus dan semangat mengikuti penjelasan materi dan menjawab kuis di setiap tahap; b) guru dalam mencatat skor siswa secara lengkap sudah baik ditandai dengan terpilihnya 3 juara kelompok dengan skor poin tertinggi yang telah diakumulasi; c) guru dalam memberikan lencana bintang kepada 3 juara kelompok sudah baik, karena guru telah mencatat skor yang diraih siswa selama proses pembelajaran; dan d) guru dalam memberikan tugas kelompok kepada siswa sudah cukup, ditandai dengan seluruh kelompok siswa telah mengerjakan meskipun terdapat soal yang belum terjawab. Terkait hal tersebut, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tresnawati Tahir, dkk., 2024 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Genially berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa meningkat.

Adapun pengamatan proses pembelajaran siswa, yaitu: a) siswa telah mampu bekerjasama dalam menjawab soal kuis, hal ini ditandai dengan semua perwakilan kelompok mengangkat tangan untuk menjawab kuis; b) seluruh kelompok telah aktif dan berkontribusi untuk menjawab kuis, ditandai dengan setiap anggota kelompok mengangkat tangan untuk menjawab kuis; dan c) siswa telah mengetahui secara pasti berapa skor yang telah diperoleh ditandai dengan guru yang telah menulis dan menyebutkan skor yang diraih siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Fitri Ayu Wahyuni, dkk., 2022 dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Teaching and Learning* Berbasis *Gamification* terhadap Minat Belajar Siswa, hasil dari penelitian ini bahwa Pembelajaran *Quantum Teaching and Learning* Berbasis *Gamification* efektif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan Gamifikasi Struktural dapat dijadikan sebagai salah satu teknik pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa di Sekolah Dasar.

CONCLUSION

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Gamifikasi Struktural dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone. Siklus I dalam kategori sedang dapat meningkat pada siklus II dalam kategori tinggi dari indikator keberhasilan minat belajar IPAS yang telah ditetapkan yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *03*(02), 144–149.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.

Bodyk, O. (2025). Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh melalui Gamifikasi Struktural: Kerangka Kerja untuk Implementasi dan Hasil. *Universitas Negeri Mariupol*, *02*(004), 15–20.

Demers, M. N. (2019). Gamifikasi Struktural dari Kursus GIS Universitas. 195–208.

Faisal, M., Hotimah, & Fadhlan, A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas V SDN 12 Malaka Kabupaten Pangkep. *Journal of Education*, 1–18.

Hallifax, S., Lavoué, E., Serna, A., & Marty, J.-C. (2019). Gamifikasi Struktural untuk Adaptasi berdasarkan Analisis Pembelajaran. *HAL Open Science*, 383.

Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding*, 205–216.

Jauhar, S., & Nurdin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *2*(1), 141.

Karnila, N. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 6 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.* Universitas Negeri Makassar.

Magdalena, I. (2023). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Jejak Publication.

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Irianandа, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, *5*(3), 219.

Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(2), 599–603.

Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *4*(2), 279.

Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 606–617.

Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, *2*(1), 197–206.

Rasyid, S. (2024). *Penerapan Metode Diskusi Meja Bundar untuk Meningkatkan Motivasi*

Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Universitas Negeri Makassar.

Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, *17*(33), 81.

Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 43–54.

Sitorus, M. B. (2016). *Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi : Penggunaan Gamifikasi Saat Ini dan Kedepan*. 1–10.

Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, *1*(1), 1–14.

Sudaryono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Perpustakaan Nasional.

Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(4), 899–912.

Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Widya Puspita.

Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, D. Y. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 1–252). Media Nusa Creative (MNC Publishing).

Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2024). Pengembangan Gamifikasi pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode Addie untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, *9*(1), 1–14.

Tiwa, T. M. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Elementary Education Journal*, *1*, 91–99.

Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 2100–2112.