

Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Sufyan Syafiq Rahmatullah¹, Ahmad Mulyadiprana², Nana Ganda³

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar^{1,2,3}

Universitas Pendidikan Indonesia

Email : sufyansyafiq@upi.edu

Abstrak, Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap partisipasi siswa sekolah dasar. Hal ini karena peneliti menemukan bahwasannya penggunaan model konvensional terlalu sering digunakan mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton sehingga membuat siswa bosan selama mengikuti pembelajaran yang berakibat rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Model pembelajaran *gamification* menjadi solusi karena didalamnya menggunakan mekanisme dan elemen layaknya sebuah permainan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Quasi Eksperimen dengan populasi kelas VI SDN 1 Padaherang dan kelas VI SDN 3 Padaherang. Sampel penelitian ditentukan secara sampling jenuh yaitu kelas VI SDN 1 Padaherang sebanyak 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VI SDN 3 Padaherang sebanyak 16 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan yakni angket dengan 15 pernyataan. Dalam menganalisis data menggunakan SPSS 25.0. Hasil penelitian ini setelah uji hipotesis menggunakan Uji T menghasilkan $t_{hitung} = 8.472$ dengan signifikansi 5% atau 0,05 menghasilkan $t_{tabel} = 2.120$. Dengan demikian, pembelajaran yang menerapkan model *gamification* berpengaruh terhadap partisipasi siswa dibandingkan pembelajaran yang menerapkan model konvensional.

Kata kunci: Partisipasi Siswa, Model *Gamification*, Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Menurut UU No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan prinsip dalam Permendikbud No.81 A tahun 2013, Menurut Djoko Susanto dkk (2007) dalam Lumbantoruan (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas yakni terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang berkualitas tentu tidak hanya sekedar satu arah yang mana guru yang mendominasi

jalannya pembelajaran, tanpa adanya keterlibatan atau partisipasi siswa secara aktif mengikuti pembelajaran tersebut.

Menurut Winatha (2020), penerapan berbagai model pembelajaran inovatif dapat membantu pendidik untuk mencapai kompetensi pembelajaran, karena mampu menarik dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di sekolah dasar, peneliti menemukan fenomena bahwasanya banyak guru ketika menentukan sebuah model pembelajaran, dominan menggunakan model konvensional yang bersifat *teacher center*. Guru memandang model tersebut lebih sederhana dalam pelaksanaannya, tanpa memperhatikan kondisi lingkungan kelas serta apakah siswa yang terus disuapi materi bisa memahami apa yang disampaikan atau tidak. Hal tersebut berdampak terhadap partisipasi siswa dalam sebuah pembelajaran menjadi rendah. Hanya beberapa siswa dan terkesan itu-itu saja yang aktif berpartisipasi dalam mengikuti rangkaian pembelajaran, dan yang lain hanya sekedar mendengarkan dan mengerjakan tugas jikalau diberikan perintah oleh guru, tanpa adanya inisiatif untuk berpartisipasi aktif didalam kelas atau kelompok. Siswa hanya mengandalkan temannya saja untuk aktif dikelas, dia masuk ke kelas hanya mendengarkan guru dan mengerjakan tugas saja tanpa adanya keterlibatan langsung pada kegiatan pembelajaran.

Peneliti mengaggap bahwa hal tersebut perlu menjadi perhatian dan guru mulai menggunakan model yang bervariasi dan inovatif dalam pembelajaran yang dapat

mewadahi siswa dalam mulai berani berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu model *Gamification*. Menurut F. Pradana, (2018), *Gamification* adalah proses penggunaan elemen permainan untuk disesuaikan dalam bidang yang tertentu khususnya bidang pendidikan yang bertujuan untuk membuatnya lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif yang dimana elemen permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan/ partisipasi dan kinerja para siswa

Menurut Pektas dan Kopceoglu dalam Ristiana (2021) *gamification* dapat digunakan baik dalam proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar maupun dalam menilai siswa untuk melihat hasil perolehan pembelajaran yang didapatkan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, melalui model *gamification*, siswa akan lebih tertarik karena pembelajaran yang dikemas dengan sebuah permainan akan meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Menurut Tiwa (2020), permainan adalah hal yang disukai oleh anak-anak, belajar sambil bermain adalah cara yang tepat diterapkan bagi anak usia sekolah dasar.

Banyak penelitian bidang pendidikan yang berfokus pada penerapan model yang menarik dan inovatif dalam menyelesaikan partisipasi siswa yang rendah. Dalam menimbang penggunaan model *gamification* dalam menyelesaikan masalah tersebut, tetapi peneliti belum menemukan jikalau model *gamification* diterapkan pada siswa sekolah dasar yang notabenehnya menyukai sebuah permainan sehingga pembelajaran lebih menarik, dan fokus penelitian pada

peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015, hal 107), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini menggunakan desain metode quasi eksperimen, dimana metode tersebut merupakan bagian dari salah satu pendekatan kuantitatif. *Quasi Experimental Design* atau quasi eksperimen diartikan sebagai suatu bentuk metode penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara *random* atau acak. Dengan demikian, peneliti mengambil quasi eksperimen karena peneliti tidak dapat mengontrol variable-variabel dari luar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *nonivalent control group design*. Desain tersebut dipilih dengan tujuan untuk membandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dimana kelas eksperimen diberikan *treatment*

berupa diterapkannya model pembelajaran *gamification*, sedangkan kelompok kontrol diberikan model konvensional. Peneliti membandingkan hasil nilai yang diperoleh dari kuisioner (angket) yang telah diberikan.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI SD Negeri 1 Padaherang sebanyak 16 siswa, dan seluruh siswa kelas VI SD Negeri 3 Padaherang sebanyak 16, totalnya menjadi 32 siswa.

Teknik peneliti dalam mengambil sampel yakni teknik sampling jenuh. Jadi dapat dikatakan, sampel dalam kelas ini yakni seluruh siswa kelas VI SD Negeri 1 Padaherang sebanyak 16 siswa sebagai kelas eksperimen, dan seluruh siswa kelas VI SD Negeri 3 Padaherang sebanyak 16 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik kuisioner (angket) digunakan dengan tujuan menilai dari sudut pandang siswa seperti apa pengaruh dari diberikannya *treatment* model *gamification* selama pembelajaran berlangsung dikelas eksperimen yang kemudian dibandingkan dengan kondisi kelas kontrol yang diberlakukan model konvensional. Serta mengetahui kondisi awal baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

= 10

1. Kondisi Awal Partisipasi Siswa

Untuk melihat kondisi awal partisipasi siswa, peneliti menyebarkan angket untuk sebaran pertama (*pretets*) kepada masing-masing kelas. Untuk kelas eksperimen diberikan kepada 16 responden sesuai dengan sampel, dan untuk kontrol diberikan kepada 16 responden sesuai dengan sampel.

Selanjutnya, dengan menentukan uji kecenderungan variabel dengan membandingkan skor siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui kategori skor tersebut. Untuk hasil penghitungan adalah sebagai berikut:

$$X_{ideal} = \text{item instrument} \times \text{skor maksimal}$$

$$= 15 \times 4$$

$$= 60$$

$$\bar{X}_{ideal} = \frac{1}{2} X_{ideal}$$

$$= \frac{1}{2} \times 60$$

$$= 30$$

$$S_{ideal} = \frac{1}{3} \bar{X}_{ideal}$$

$$= \frac{1}{3} \times 30$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan $X_{ideal} = 60$, $\bar{X}_{ideal} = 30$ dan $S_{ideal} = 10$. Sehingga untuk interval kategori skor disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Kategori Responden *Pretest*

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq 45$	Sangat Tinggi
2.	$35 \leq X < 45$	Tinggi
3.	$25 \leq X < 35$	Sedang
4.	$15 \leq X < 25$	Rendah
5.	$X < 15$	Sangat Rendah

Dalam pengolahan data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol, peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 25.0 disajikan dalam tabel berikut.

	<i>Pretest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Minimum	28	31
Maksimum	43	40
Mean	35,54	35,12
Std. Deviation	4,273	2,553

N 16

Data *pretest* kondisi awal partisipasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan sampel valid 16 responden, dapat diketahui bahwa *pretest* pada kelas eksperimen memiliki *mean* 35,54 maka kondisi awal partisipasi siswa dalam kategori tinggi karena diantara interval $35 \leq X < 45$. Sedangkan *pretest* pada kelas kontrol memiliki *mean* 35,12. Karena didapatkan *mean* 35,12 maka kondisi awal partisipasi siswa kelas kontrol dalam kategori tinggi karena dalam interval $35 \leq X < 45$

Untuk kategorisasi berdasarkan siswa, disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	F	Persentase	F	Persentase
Sangat Tinggi	0	0%	0	0%
Tinggi	8	50%	1	62,5%
Sedang	8	50%	6	37,5%
Rendah	0	0%	0	0%

Sangat Rendah 0 0% 0 0%

Selanjutnya hasil uji prasyarat normalitas *pretest* menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan homogenitas menggunakan uji *Levene* didapatkan hasil bahwa *pretest* berdistribusi normal serta variansi homogen. Maka dari itu, uji hipotesis dapat dilakukan dengan uji *independent sample t-test*. Pada uji *independent sample t-test*, peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 25.0 dengan tujuan mencari ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai skor dua kelompok tidak berpasangan. sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

N	Sig	t _{tabel}	t _{hitung}	Sig(2-tailed)
16	0.501	2.120	0.251	0.803

Terlihat bahwa $t_{hitung} < 0.251$. Dasar keputusan uji *independent sample t-test* yaitu Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan berdasarkan tabel tersebut, pada hasil sebaran kuisisioner (angket) *pretest* dapat dikatakan yaitu H_a ditolak, yakni tidak adanya pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan uji

sebelumnya yakni terdapat perbedaan rata-rata yang tidak berbeda jauh pada hasil *pretest* antara kelas eksperimen dan kontrol.

2. Kondisi Akhir Partisipasi Siswa

Untuk melihat kondisi awal partisipasi siswa, peneliti menyebarkan angket untuk sebaran kedua (*posttes*) kepada masing-masing kelas. Untuk kelas eksperimen diberikan kepada 16 responden sesuai dengan sampel, dan untuk kontrol diberikan kepada 16 responden sesuai dengan sampel.

Selanjutnya, dengan menentukan uji kecenderungan variabel dengan membandingkan skor siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui kategori skor tersebut. Untuk hasil penghitungan adalah sebagai berikut:

$$X_{ideal} = \text{item instrument} \times \text{skor maksimal}$$

$$= 15 \times 4$$

$$= 60$$

$$\bar{X}_{ideal} = \frac{1}{2} X_{ideal}$$

$$= \frac{1}{2} \times 60$$

$$= 30$$

$$S_{ideal} = \frac{1}{3} \bar{X}_{ideal}$$

$$= \frac{1}{3} \times 30$$

$$= 10$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan $X_{ideal} = 60$, $\bar{X}_{ideal} = 30$ dan $S_{ideal} = 10$. Sehingga untuk interval kategori skor disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Kategori Responden *Pretest*

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq 45$	Sangat Tinggi
2.	$35 \leq X < 45$	Tinggi
3.	$25 \leq X < 35$	Sedang
4.	$15 \leq X < 25$	Rendah
5.	$X < 15$	Sangat Rendah

Dalam pengolahan data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol, peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 25.0 disajikan dalam tabel berikut.

	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Minimum	43	31
Maksimum	53	41
Mean	49,36	37,19

Std. Deviation	4,273	2,553
N	16	

Data *posttes* kondisi awal partisipasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan sampel valid 16 responden, dapat diketahui bahwa *posttes* pada kelas eksperimen memiliki *mean* 49,36 maka kondisi akhir partisipasi siswa dalam kategori sangat tinggi karena diantara interval $X > 45$. Sedangkan *posttes* pada kelas kontrol memiliki *mean* 35,12. Karena didapatkan *mean* 37,19 maka kondisi awal partisipasi siswa kelas kontrol dalam kategori tinggi karena dalam interval $35 \leq X < 45$.

Untuk kategorisasi berdasarkan siswa, disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	F	Persentase	F	Persentase
Sangat Tinggi	9	56,25%	0	0%
Tinggi	7	47,75%	14	87,5%
Sedang	0	0%	2	12,5%

Rendah	0	0%	0	0%
Sangat Rendah	0	0%	0	0%

Selanjutnya hasil uji prasyarat normalitas *posttes* menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan homogenitas menggunakan uji *Levene* didapatkan hasil bahwa *posttes* berdistribusi normal serta variansi homogen. Maka dari itu, uji hipotesis dapat dilakukan dengan uji *independent sample t-test*. Pada uji *independent sample t-test*, peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 25.0 dengan tujuan mencari ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai skor dua kelompok tidak berpasangan. sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

N	Sig	t _{tabel}	t _{hitung}	Sig(2-tailed)
16	0.090	2.120	8.472	0.000

Terlihat bahwa t_{hitung} 8.472. Dasar keputusan uji *independent sample t-test* yaitu Jika nilai t_{hitung} > t_{tabel}, maka H_a diterima, jika nilai t_{hitung} < t_{tabel}, maka H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan berdasarkan tabel tersebut, pada hasil sebaran kuisioner (angket) *posttes* dapat dikatakan yaitu H_a

diterima, yakni tidak adanya pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan uji sebelumnya yakni terdapat perbedaan rata-rata yang cukup jauh pada hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol.

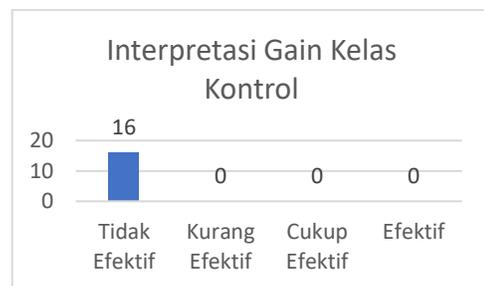
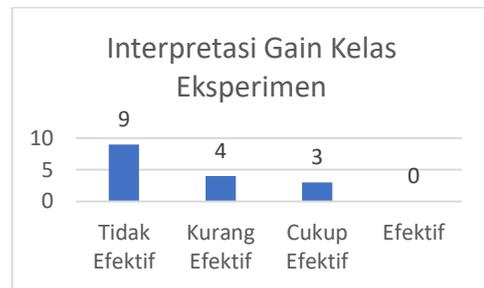
3. Uji N-Gain

Indeks gain digunakan oleh peneliti untuk melihat kategorisasi peningkatan partisipasi siswa di kedua kelompok sampel. Peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 25.0 dan hasil perhitungan gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas Eksperimen	
Rata-Rata	39,10
Minimal	11,11
Maksimal	70,97
Kelas Kontrol	
Rata-Rata	5,62
Minimal	-13,64
Maksimal	16,00

Hasil perhitungan uji N-Gain tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen adalah sebesar 39,10 dalam presentase 39,10% dan

kelas kontrol adalah sebesar 5,62 termasuk kedalam kategori tidak efektif karena dalam rentang < 40%. Untuk lebih jelas dalam interpretasi gain setiap siswa, peneliti menyajikan dalam grafik berikut.



Selanjutnya, uji prasyarat terhadap nilai gain untuk menentukan uji selanjutnya, apakah menggunakan uji statistik parametrik atau non parametrik. Hasil skor gain dari kedua kelas diuji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan didapatkan hasil data tersebut berdistribusi normal. Maka selanjutnya dapat dilakukan dengan uji *independent sample t-test* yang disajikan dalam tabel berikut:

N	Sig	t _{tabel}	t _{hitung}	Sig(2-tailed)
16	0.005	2.120	6.691	0.000

Berdasarkan tabel diatas, dengan menguji *independent sample t-test* N-Gain bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6.691. Karena didapatkan t_{hitung} sebesar 6.691 dengan t_{tabel} sebesar 2.120 sehingga $6.691 > 2.120$. Maka dapat disimpulkan bahwasannya ada perbedaan pengaruh yang signifikan (nyata) antara penggunaan model pembelajaran *gamification* pada kelas 6 SDN 1 Padaherang tahun ajaran 2021/2022 dengan model konvensional pada kelas 6 SDN 3 Padaherang tahun ajaran 2021/2022.

B. Pembahasan

1. Kondisi Awal Partisipasi Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan bantuan SPSS 25.0 skor *pretest* kuisisioner (angket) partisipasi siswa kelas eksperimen menggunakan model *gamification* didapatkan rata-rata yakni sebesar 35,54. Berdasarkan tabel 4. Terlihat bahwa sebanyak 8 atau 50% siswa berada dalam kategori tinggi, dan 8 atau 50% berada dalam kategori sedang. Artinya kondisi partisipasi siswa kelas eksperimen selama

pembelajaran dikelas sebanyak setengah dari keseluruhan siswa dari kelas tersebut cukup aktif, tetapi mereka masih belum sepenuhnya aktif karena mereka terkadang malu untuk berani mengemukakan pendapat, takut salah dalam menjawab pertanyaan guru dan kurang aktifnya kerja sama dalam kelompoknya masing-masing.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan bantuan SPSS 25.0 skor *pretest* kuisisioner (angket) partisipasi siswa kelas kontrol menggunakan model konvensional didapatkan rata-rata yakni sebesar 35,12. Berdasarkan tabel 4. Terlihat bahwa sebanyak 10 atau 62,5% siswa berada dalam kategori tinggi, dan 6 atau 37,5% berada dalam kategori sedang. Artinya kondisi partisipasi siswa kelas kontrol selama pembelajaran dikelas yaitu siswa dari kelas tersebut cukup aktif, tetapi mereka masih belum sepenuhnya aktif karena mereka masih mengandalkan teman dalam bekerja secara kelompok, tidak mau berusaha menjawab pertanyaan guru dan terlihat takut gagal ketika disuruh mengerjakan tugas dipapan tulis

2. Kondisi Akhir Partisipasi Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan bantuan SPSS 25.0 skor

posttest kuisioner (angket) partisipasi siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *gamification* didapatkan rata-rata yakni sebesar 49,36. Terlihat bahwa sebanyak 9 atau 56,25% siswa berada dalam kategori sangat tinggi, dan 7 atau 47,75% berada dalam kategori tinggi. Artinya kondisi partisipasi siswa kelas eksperimen selama pembelajaran dikelas sudah sangat aktif, hal tersebut terlihat dimana adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya dimana siswa sudah berani mengemukakan pendapat dan tanggapan serta menjawab pertanyaan dari guru, siswa sadar akan tugas dan tanggung jawab dalam kelompoknya sehingga mereka tidak saling mengandalkan satu sama lain lagi dan mereka berantusias dalam mengerjakan tugas dan soal dari guru.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan bantuan SPSS 25.0 skor *posttest* kuisioner (angket) partisipasi siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional didapatkan rata-rata yakni sebesar 37,19. Terlihat bahwa sebanyak 14 atau 87,5% siswa berada dalam kategori tinggi, dan 2 atau 12,5% berada dalam kategori sedang. Artinya kondisi partisipasi siswa kelas eksperimen selama pembelajaran dikelas, siswa dari kelas tersebut cukup aktif, tetapi mereka masih belum sepenuhnya aktif karena mereka sudah

lebih baik daripada hasil *pretest*, tetapi mereka masih belum mencapai kondisi dimana berpartisipasi sepenuhnya, masih ada siswa yang mengantuk dan melamun dalam pembelajaran, masih malu untuk presentasi dan menuliskan dipapan tulis walaupun memang ada peningkatan dalam keberanian menjawab pertanyaan guru.

3. Peningkatan Partisipasi Siswa

Peningkatan penerapan model pembelajaran *gamification* diukur menggunakan uji N-Gain yang kemudian dilanjutkan dengan uji *independent sample t-test*. Pada uji N-Gain didapatkan hasil berupa rata-rata dari kelas eksperimen yaitu 39,10. Berdasarkan pengkategorisasian hasil uji N-Gain, nilai 39,10 atau 39,10% berada pada tingkatan tidak efektif. Walaupun begitu, nilai 39,10 hampir mendekati kategori kurang efektif, yakni pada 40 – 55. Walaupun pada kenyataannya, proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *gamification* terlihat perbedaan yang signifikan yakni meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa selama dikelas. Hal tersebut sejalan dengan penghitungan hasil dari masing-masing gain skor siswa bahwa kelas eksperimen yang dimana 9 atau 56,25% siswa masuk termasuk kedalam kategori tidak

efektif, 4 atau 25% siswa termasuk kedalam kategori kurang efektif, 3 atau 18,25% siswa termasuk kedalam kategori cukup efektif, dan tidak ada siswa yang masuk kategori efektif

Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, didapatkan hasil berupa rata-rata 5,26. Berdasarkan pengkategorisasian hasil uji N-Gain, nilai 5,26 atau 5,26% berada pada tingkatan tidak efektif. Hal tersebut sejalan dengan penghitungan hasil dari masing-masing gain skor siswa bahwa kelas kontrol 16 atau 100% dari siswa termasuk kedalam kategori tidak efektif, dan tidak ada siswa yang termasuk kedalam kategori kurang efektif, cukup efektif dan efektif

Hal tersebut dijelaskan dengan lanjut dengan uji selanjutnya yaitu *independent sample t-test* dengan mengujikan dari nilai N-Gain. Dari hasil pengujian *independent sample t-test* didapatkan hasil dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan efektivitas yang signifikan atau nyata dari diterapkannya model pembelajaran *gamification* pada kelas eksperimen yakni kelas VI SDN 1 Padaherang tahun ajaran 2021/2022 dibandingkan dengan model konvensional pada kelas kontrol yakni kelas VI SDN 3 Padaherang tahun ajaran 2021/2022.

IV. SIMPULAN

Kondisi awal partisipasi siswa baik kelompok eksperimen yaitu kelas VI SDN 1 Padaherang dan kelompok kontrol yaitu kelas VI SDN 3 Padaherang masih dalam kondisi dominan sedang, hal tersebut berdasarkan perolehan data *descriptive statistic* dengan melihat rata-rata masing-masing kelas serta berdasarkan pengkategorian berdasarkan indicator

Kondisi akhir partisipasi siswa baik kelompok eksperimen yaitu kelas VI SDN 1 Padaherang dan kelompok kontrol yaitu kelas VI SDN 3 Padaherang terjadi perbedaan yang signifikan, hal tersebut berdasarkan perolehan data *descriptive statistic* dengan melihat rata-rata masing-masing kelas serta berdasarkan pengkategorian berdasarkan indicator

Peningkatan partisipasi siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *gamification* terjadi secara signifikan daripada peningkatan partisipasi siswa kelas kontrol sebagai pembanding yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran *gamification* secara signifikan dapat berpengaruh terhadap peningkatan partisipasi siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Afandi, M. dkk (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press
- Ahmad, N., & Khalid, F. (2017). Kesan Gamifikasi dalam Pendidikan Mempengaruhi Tahap Motivasi dan Penglibatan Pelajar. *Mohamed Rosly, R., Razali, NA, & Jamilluddin, NA (Edited)*.
- Akurat, Y., & Maksum, A. (2021). Faktor-faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa putri dalam ekstrakurikuler futsal di SMAN 18 Surabaya. *Open Access Policy*, 9(1).
- Ali, G. (2013). Prinsip-prinsip pembelajaran dan implikasinya terhadap pendidik dan peserta didik. *Al-Ta'dib*, 6(1), 31-42.
- Anastasia, R., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. (2021). Analisis Partisipasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Inggris di Masa Pandemi Covid-19 di SDN Brawijaya. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 528-534.
- Ariani, Diana. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 3(2): 144-149
- Dolong, J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300.
- Fadila D.A. dkk (2020) Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan)*. 19(1), 33-43
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Ibrahim, M. I., Dassa, A., & Dinar, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Talk-Write (TTW) Terhadap Partisipasi Siswa dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 1(1), 26-32.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Kenanga, F. (2014). Pengaruh partisipasi siswa dalam ekstrakurikuler Pramuka terhadap perilaku prososial siswa Sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Visi*, 9(2), 132-139.
- Lahir, S., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan prestasi belajar melalui model pembelajaran yang tepat pada sekolah dasar sampai perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 1(01).
- Lestari, A. W., & Indihadi, D. (2019). Penggunaan media kartu huruf dalam peningkatan pemahaman penggunaan huruf kapital dalam menulis teks deskripsi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 16-27.
- Lumbantoran, M. (2021). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR FISIKA MATERI HUKUM TERMODINAMIKA MENGGUNAKAN APLIKASI ZOOM CLOUD MEETINGS PADA SISWA KELAS XI IPA-1 SMA NEGERI 1 SIBORONGBORONG SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Intersections*, 6(2), 47-55.
- Muhibin, M., & Hidayatullah, M. A. (2020). Implementasi Teori Belajar

- Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains QurAn Yogyakarta. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 113-130.
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqla: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1).
- Mustajab, M., Sriyono, S., & Fatmaryanti, S. D. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII A Smp Negeri 2 Karanggayam Tahun Pelajaran 2012/2013. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 37-40.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Permendikbud No. 81 A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 1-5.
- Pramudya, L. N., Nurtamam, M. E., & Siswoyo, A. A. (2018). 178 PENGARUH METODE PERMAINAN BERDASARKAN TEORI DIESNES TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GRABAGAN SIDOARJO. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1).
- Putri, P. O. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWAA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Intersections*, 5(1), 15-20.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. Implementasi gamifikasi sebagai manajemen pendidikan untuk motivasi pembelajaran. *EDUTECH*, 18(1), 67-79.
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 127-136.
- Salamah, E. R. (2019, November). Penerapan Prinsip Belajar dan Aplikasinya Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 3, pp. 372-377).
- Setiana, S. W. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd*, 3(1), 80–98
- Sitorus, M. B. (2016). Studi literatur mengenai gamifikasi untuk menarik dan memotivasi: Penggunaan gamifikasi saat Ini dan kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Sudjana, D., & Wijayanti, I. E. (2018). Analisis keterampilan metakognitif pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan melalui model pembelajaran pemecahan masalah. *EduChemia (Jurnal Kimia dan Pendidikan)*, 3(2), 206-221.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., ... & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Tiwa, T. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 1(2), 91-99.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- UU No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widdiharto. R. (2006) *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Wiratama, A. A. S. (2015). Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2 Salatiga. *Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana*, 1-19.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2), 13-20.