

**PENGARUH MEDIA GAMIFIKASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SDN 130001 TANJUNGBALAI**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat- syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM: 2102090230



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 13 September 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS
Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Svamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.
2. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit. 3.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gamifikasi terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh:



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

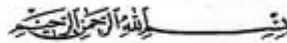
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gamifikasi terhadap Keaktifan Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
13 Agustus 2025	Revisi Rumusan Masalah dan Kesimpulan	
21 Agustus 2025	Revisi Kesimpulan	
25 Agustus 2025	Revisi Kesimpulan dan Lampiran	
29 Agustus 2025	Revisi Lampiran	
01 September 2025	Revisi Dapus	
03 September 2025	ACC Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, September 2025
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai"** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

REZKI SUKMAWATI BR SURBAKTI
NPM. 2102090230

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Rezki Sukmawati Br Surbakti. NPM. 2102090230. Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gamifikasi terhadap keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pre-test post-test*. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV. Instrumen penelitian meliputi tes dan lembar observasi keaktifan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media gamifikasi. Sebelum perlakuan, tingkat keaktifan siswa masih rendah, hanya 19,2% yang mencapai kriteria aktif. Setelah penerapan media gamifikasi, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 73% dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,68 yang berada pada kategori “sedang”. Uji hipotesis menghasilkan $t_{hitung} = 5,257 > t_{tabel} = 1,710$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi berpengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Gamifikasi, keaktifan belajar, IPAS.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak dan restu orang tua. Karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** selaku Pimpinan/Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** selaku Dosen Pembimbing dalam perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
7. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
8. Ibu **Rosniah S.Pd** selaku Plt SDN 130001
9. Cinta pertamaku yaitu Bapak **MestiSurbakti**, terimakasih yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studi pendidikan sampai saat ini.
10. Pintu Surgaku, Yaitu Ibu **Imaroh S.Pd** yang tidak henti memberikan doa dan semangat untuk ku dan telah berjuang menyekolahkan aku sampai aku menyanggap gelar. Terimakasih telah berjuang sampai untuk penulis, berkat doa serta dukungan sehingga penulis bisa berada di titik ini.
11. Kepada saudara abang, kakak, dan adik saya telah mendukung perjuangan saya sampai saat ini dan terimakasih berkat doa -doa kalian saya bisa berdiri sampai saat ini dengan menyanggap gelar sarjana pendidikan.
12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, **M Yusuf** terimakasih telah menjadi bagian perjalanan skripsi saya yang telah berkontribusi dalam penulisan baik tenaga, waktu , dan penyemangatnya. Terimakasih menjadi rumah mendukung atau menghibur dalam kesedihan, mendengarkan keluh kesahnya dan memberikan semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan segala hal yang kita lalui

13. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada diri sendiri, Rezki Suknmawati Br Surbakti. Terimakasih telah berjuang sejauh ini setiap malam yang dihabiskan oleh kelelahan. Terimakasih kepada hati yang tetapi ikhlas meski tidak semua hal berjalan sesuai dengan harapan. Ini baru awal dari permulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.

Medan, Agustus 2025

Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM. 2102090230

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kerangka Teoretis	11
2.2 Penelitian Yang Relevan	46
2.3 Kerangka Konseptual	47
2.4 Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
31. Pendekatan Penelitian	50
32. Lokasi dan Waktu Penelitian	50
33. Populasi dan Sampel	51
34. Definisi Operasional	52
35. Instrumen penelitian	53
36. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Hasil Penelitian	62
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	62
4.1.2 Deskripsi Hasil Data	63
4.1.3 Deskripsi Hasil Uji Instrumen	67

4.1.4 Deksripsi Hasil Data Statistik	68
4.2 Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
Lampiran 1 Modul Ajar	82
Lampiran 2 Materi.....	87
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	88
Lampiran 4 Lembar Angket	89
Lampiran 5 Dokumentasi.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Observasi Awal Nilai Rata Rata Mata Pelajaran IPAS Kelas IV	6
Tabel 2.1 Jenis faktor jasmani.....	36
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	51
Tabel 3.2 kisi -kisi lembar observasi.....	54
Tabel 3.3 Kisi-kisi tes	55
Tabel 3.4 Kriteria koefisien reliabel.....	57
Tabel 3.5 Kriteria nilai N-	59
Tabel 4.1 Hasil Data <i>pretest</i>	63
Tabel 4.2 Hasil Data <i>posttest</i>	65
Tabel 4.3 Hasil Data Observasi siswa	66
Tabel 4.4 Rekapitulasi Uji Validitas	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda.....	45
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Konseptual	49
Gambar 3.1 Alur Penelitian One Group Pre-Test Post-Test Design.....	50
Gambar 4.1 <i>Output</i> realibilitas.....	68
Gambar 4.2 <i>Output</i> Normalitas	68
Gambar 4.3 <i>Output</i> Hipotesis.....	69
Gambar 4.4 <i>Output</i> N-gain.....	70
Gambar 4.5 Grafik perbandingan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	72

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya terkait erat dengan kehidupan setiap orang karena melalui pendidikan, manusia dapat menjesahterahkan dan berkontribusi pada kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan adalah penting dalam pengembangan pendidikan rendah dan tinggi. Pendidikan tingkat sekolah dasar merupakan dasar pendidikan karena tujuan sekolah dasar adalah untuk mengajarkan siswa dasar berhitung, menulis, dan membaca. Sekolah dasar banyak menggunakan benda konkrit yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengajar matematika (Saipul, 2020)

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 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. Fungsi dari pendidikan di Indonesia juga tertulis dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dapat

dikatakan bahwasanya pendidikan berupaya membantu manusia baik menjadi manusiawi yang lebih baik dan menjadikan manusia berkualitas dalam membangun peradapan yang berdasarkan undang undang, nilai nilai budaya bangsa dan agama yang dianutnya.

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting untuk kehidupan manusia agar mengembangkan bakat, minat, dan kepribadian yang dimilikinya melalui pendidikan. Menurut Putri (2023) pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan si anak ke sikap kedewasaan yang selalu diartikan mampu memiliki tanggung jawab moral dari segala perbuatannya. Tujuan utama pendidikan pada dasarnya untuk menciptakan siswa yang cerdas dan perubahan tingkah laku yang baik dalam intelektual, moral dan juga kehidupan sosial. Pendidikan memberi siswa kesempatan untuk memperoleh harapan, pengetahuan dan kesempatan untuk hidup lebih baik. Kesempatan haraoan sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan juga dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan untuk memperbaiki keadaan. Pendidikan yang berkualitas tentunya melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar dan menjalani kehidupan.

Pendidikan dibedakan menjadi tiga jenis menurut Putra (2019) yakni: 1) Pendidikan formal , kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertigkat, berjenjang dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi yang beorientasi akademis dan umum yang dilaksanakan pada waktu yang terus menerus. 2) Pendidikan informal, Proses dimana setiap orang memperoleh nilai sikap, ketermapilan, dan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidup sehari

hari. 3) Pendidikan nonformal, Setiap kegiatan terorganisasi dan tersistematis diluar sistem pembelajaran disekolah, dilakukan secara mandiri atau yang sengaja dilakukan untuk melayani siswa tertentu didalam mencapai tujuan belajarnya.

Dari ketiga jenis pendidikan diatas dapat dibedakan untuk membedakan program pendidikan yang termasuk kedalam setiap jalur pendidikan, bahwa pendidikan nonformal tidak identik baik dengan pendidikan formal maupun dengan pendidikan formal.

Pada aspek pendidikan, seiring berkembangnya zaman, ilmu pendidikan memiliki kemajuan dan pembaharuan dikarenakan teknologi pembelajaran yang Dimana kegiatan pembelajaran mulai memanfaatkan dari perkembangan teknologi kedalam proses pembelajaran (Joshua 2017). Perkembangan teknologi memaksa merubah perilaku masyarakat lebih khusus dalam lingkup pendidikan yang mengharuskan proses pendidikan perlu bertransformasi mengikuti kemajuan teknologi agar kelak dapat menciptakan masa depan bangsa yang mampu adaptif dalam teknologi.

Upaya untuk menciptakan masa depan bangsa tersebut dapat melalui inovasi dari implementasi teknologi memudahkan guru dalam proses pembelajaran melalui peralatan interaktif seperti simulasi, permainan pendidikan, dan media digital yang dapat memberi pengalaman baru pada belajar siswa. Sehingga hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitas pembelajaran yang membantu dalam memahami materi pembelajaran lebih dalam (Widhianto 2021). Dalam era digital saat ini. Perkembangan teknologi telah merambah hampir setiap aspek kehidupana, termasuk dunia pendidikan.

Pendidikan yang efektif memerlukan metode yang dapat menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu metode yang saat ini tengah berkembang adalah media gamifikasi, dan salah satu inovasi yang telah banyak diterapkan dalam penggunaan teknologi berbasis media gamifikasi.

Media gamifikasi adalah penerapan elemen elemen permainan, seperti tantangan, level, lencana, dan penghargaan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan siswa. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ditingkat Sekolah Dasar (SD) menjadi sangat relevan. Dalam hal ini, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bukan hanya sekedar alat untuk membuat pembelajaran lebih menarik, namun juga memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Konsep gamifikasi berujuan untuk menjadikan pembelajran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotirk.

Media gamifikasi pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Menurut Sadiman (2006), media pembelajaran adalah perantara atau penyampain pesan yang akan disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan pesat. Sebagaimana diungkapkan oleh Arsyad (2002), salah satu bentuk media teknologi mutakhir adalah permainan komputer yang dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik.

Gamifikasi adalah penerapan elemen elemen permainan dalam konteks non permainan, seperti pembelajaran. Dalam pendidikan, gamifikasi melibatkan penggunaan unsur unsur permainan. Penerapan gamifikasi dalam penerapan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Menurut Cone (2021) gamifikasi adalah konsep yang menggabungkan antara permainan, estetika dan kemampuan berfikir untuk menarik perhatian, motivasi, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan suatu masalah. Dalam pembelajaran tradisional yang cenderung mengandalkan ceramah dan metode pasif, siswa sering kali bosan, kurang menantang, dan kurang terlibat dalam aktivitas kelas. Hal ini menyebabkan menurunnya motivasi belajar dan berisiko pada rendahnya hasil belajar siswa. Sebaliknya, dalam gamifikasi unsur unsur permainan yang menarik seperti kompetisi, penghargaan dan tantangan dapat membuat siswa merasa lebih terlibat, semangat, dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna yang akhirnya berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada tingkat sekolah dasar, Sekolah Dasar (SD) jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didiknya menghadapi kehidupan dimasa depan, dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah dasar seringkali ditemui masalah terkait dengan kurangnya minat dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), keaktifan siswa dalam belajar sering kali menjadi tantangan yang cukup besar.

Banyak factor yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam belajar, diantaranya adalah pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang variasi. Pembelajaran IPAS, yang memadukan aspek ilmu pengetahuan alam dan sosial, membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam dan keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan. Namun sering kali materi ipas diajarkan dengan metode konvensional yang cenderung membuat siswa cepat merasa jenuh dan tidak tertarik untuk mendalami materi lebih lanjut. Seiring berjalanya waktu, hal ini dapat berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kurangnya minat untuk menjawab pertanyaan serta keterlibatan yang minim dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan februari 2025 menunjukkan nilai rata rata mata Pelajaran siswa kelas IV, sebagian besar siswa kelas IV menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah dalam pembelajaran IPAS. Hal ini dapat terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi kelas, rendahnya antusiasisme dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta sedikitnya keterlibatan dalam kegiatan kelompok yang dilakukan selama pembelajaran. Ketika siswa tidak aktif, mereka cenderung kurang memahami materi yang diajarkan, yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik . Adapun hasil belajar siswa dalam pertemuan tersebut dijelaskan pada table berikut dengan nilai KKM 70:

**Table 1.1 Observasi Awal Nilai Rata Rata Mata Pelajaran
IPAS Kelas IV**

No	Jumlah Siswa	KKM	Keterangan
1.	14	≥ 70	Tidak Tuntas
2.	12	≤ 70	Tuntas

Peneliti menemukan bahwa pertanyaan pertanyaan yang diajukan guru selama proses pembelajaran tetap berfokus pada kemampuan berfikir tingkat rendah, yaitu ingatan, pemahaman dan penerapan.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang dijelaskan sebagai berikut : (1) Penelitian yang dilakukan oleh Mudaina (2022) , yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan efikasi diri dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Dengan adanya elemen permainan yang menyenangkan, siswa tidak hanya merasa tertantang, tetapi juga merasa dihargai dan dihormati melalui sistem penghargaan yang diberikan dalam gamifikasi. (2) Penelitian ini yang dilakukan oleh Syilfa Nooviar tahun 2024, juga menunjukkan bahwa strategi gamifikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa, serta berdampak positif terhadap efektivitas pembelajaran.

Melihat hasil hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan keaktifan siswa. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS di SDN 130001 dapat membantu siswa lebih aktif dalam berpartisipasi, meningkatkan motivasi mereka, serta memungkinkan mereka untuk lebih

memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 130001 dalam mata Pelajaran IPAS. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang manfaat dan dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran khususnya dalam mata Pelajaran IPAS disekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, penerapan gamifikasi diharapkan dapat menjadi Solusi yang lebih modern dan efektif untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran disekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya diberikan kontribusi padaa dunia pendidikan, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ditingkat sekolah dasar. Penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran ipas tidak hanya dapat membuat siswa lebih aktif, tetapi juga lebih bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan dalam belajar karena minimnya media yang digunakan di SDN 130001 Tanjungbalai
2. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan sehingga pembelajaran menjadi monoton

3. Siswa kurang menyerap materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga membuat hasil belajar siswa rendah

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian ini untuk menyelidiki pengaruh media gamifikasi terhadap keaktifan belajar ipas siswa kelas IV SDN 130001, sehingga lebih terarah dan mencapai tujuan yang diharapkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan penelitian, rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh terhadap penggunaan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa di SDN 130001 Tanjungbalai?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa SDN 130001 Tanjungbalai?
3. Bagaimana keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa SDN 130001 Tanjungbalai?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 130001.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media gamifikasi di kelas IV SDN 130001.
3. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media gamifikasi dikelas IV SDN 130001.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dalam dunia pendidikan mengenai efektivitas penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan
- c. Memperkaya literatur tentang penerapan elemen elemen permainan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seorang siswa tentang keaktifan belajar siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan bagi guru. Guru juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini juga dapat memanfaatkan bagi pihak sekolah, terutama dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang

digunakan. Media gamifikasi dapat menjadi alternatif bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga sekolah dapat menciptakan lingkungan kondusif untuk belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang media pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran dan menambahkan kajian untuk peneliti selanjutnya. Penelitian ini akan memperkaya penelitian yang telah dilakukan disekolah, dapat digunakan oleh peneliti sebagai referensi untuk peneliti lain yang dilakukan penelitian serupa di masa depan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad A, 2017). Media mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga media berfungsi sebagai penyalur informasi atau penyalur pesan.

Media adalah alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus dapat membuat media yang efektif untuk proses pembelajaran mereka. memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, serta media apa yang akan digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi tersebut. Selain itu, guru harus bijak dalam menentukan jenis dan jenis alat bantu apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Septy, 2021).

Ada beberapa definisi yang berbeda berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA), media terdiri dari komunikasi tercetak dan audiovisual serta peralatannya sehingga media harus dapat diubah, terlihat, didengar, dan dibaca (Arif sadiman 2014). Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah

segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Hamzah, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Media juga dapat digunakan sebagai penghubung antara orang-orang. informasi yang diberikan dan diterima. Pembelajaran adalah proses di mana media digunakan untuk membangun hubungan antara guru dan siswa. Dengan kata lain, belajar aktif membutuhkan dukungan media untuk menyampaikan pelajaran.

Pembelajaran yang berasal dari kata Yunani "*instruction*", diterjemahkan menjadi "*instructus*" atau "*intruere*", yang berarti "menyampaikan pikiran." Oleh karena itu, instruksi berarti menyampaikan ide atau pikiran. yang telah diproses dengan cara yang signifikan melalui pembelajaran (Warsita, 2014). Kata "pembelajaran" mengacu pada proses belajar yang lebih pro-aktif karena bukan hanya guru atau instruktur yang aktif, tetapi juga peserta didik.

Selain pengertian media pembelajaran di atas juga terdapat pengertian media pembelajaran menurut para ahli :

1. Menurut Munir (2015) mengemukakan bahwa ,media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber ke siswa dengan cara yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan

belajar yang positif di mana penerimanya dapat belajar dengan baik. dapat menyelesaikan tugas belajar dengan cepat dan efektif.

2. Menurut Hamzah (2013) menyatakan ,media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Komunikasi visual dan dengar, serta komunikasi cetak, termasuk teknologi perangkat keras.
3. Menurut Rubhan et.al (2017) mengemukakan, media pembelajaran digunakan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media juga dapat berfungsi sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar mengajar yang dirancang untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber kepada siswa. Media ini tidak hanya bertindak sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah, cepat, dan efektif.

Media pembelajaran juga mencakup berbagai bentuk, mulai dari teknologi komunikasi seperti gambar, suara, video, hingga media cetak. Alat-alat ini berfungsi sebagai pembawa pesan dari guru kepada siswa sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung secara lebih interaktif dan menarik. Teknologi perangkat keras pun turut menjadi

bagian dari media pembelajaran untuk memperkuat pengalaman belajar siswa.

Secara keseluruhan, media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif serta mampu mencapai tujuan pendidikan dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran seperti (document digital, presentasi, video, audio, pdf, dan sebagainya) sangat penting dalam proses pembelajaran modern. Berikut ada beberapa manfaat menurut Fadilah et .al, (2023) sebagai berikut:

1. Manfaat Media Pembelajaran Para Ahli
 - a. Penyeragaman penyampaian materi pembelajaran
 - b. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif
 - c. Efisiensi waktu dan tenaga
 - d. Meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa
 - e. Memungkinkan kegiatan mengajar yang fleksibel atau dapat dilakukan dimana saja
 - f. Menumbuhkan sikap positif siswa
2. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru

- a. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit Metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi
 - b. Dapat lebih mudah memfokuskan perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari
 - c. Menata suasana kelas agar lebih hidup dan interaktif
 - d. Tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif
3. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa
- a. Bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar
 - b. Pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti
 - c. Kualitas belajar siswa meningkat
 - d. Proses belajar dapat digunakan dimana saja
 - e. Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar

C. Faktor Faktor Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran merujuk pada sifat sifat yang membedakan jenis jenis media yang digunakan dalam proses pendidikan. Secara umum, karakteristik ini mencakup berbagai aspek yang memengaruhi efektivitas media dalam membantu siswa memahami konsep konsep pembelajaran. Salah satu karakteristik utama media pembelajaran adalah kemampuan nya untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Sakila 2020).

Selain itu, karakteristik media pembelajaran juga mencakup kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Media pembelajaran yang interaktif mendorong

partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang menarik, media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran (Lestari 2020).

Adapun Karakteristik media pembelajaran menurut Saleh et.al, (2023) yaitu sebagai berikut:

1. Multisensoris: Media pembelajaran yang efektif memanfaatkan berbagai Indera siswa seperti pendengaran, penglihatan, dan perabaan. Untuk meningkatkan pemahaman konsep media yang dapat merangsang lebih dari satu Indera siswa secara cenderung lebih efektif dalam menjangkau beragam gaya belajar.
2. Interaktif: Media pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif antara siswa dengan konten pembelajaran, seperti melalui simulasi, permainan, atau aktivitas kolaborasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.
3. Beragam: Media pembelajaran yang beragam dalam bentuk seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktif memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.
4. Fleksibel: Media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan berbagai situasi pembelajaran dan gaya mengajar pendidik memungkinkan

penggunaan yang lebih efektif dalam berbagai konteks pembelajaran, baik dikelas maupun secara daring.

5. Visual: Media pembelajaran yang memanfaatkan elemen visual, seperti gambar, diagram, grafik, dan video dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas dan memperkuat retensi informasi.

D. Contoh Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting untuk menyampaikan informasi dan memperjelas materi yang diajarkan guru. Adapun contoh media pembelajaran menurut (Collins et.al., 2021) sebagai berikut :

1. Buku dan materi cetak

Media pembelajaran yang pertama adalah buku dan materi cetak. Buku teks, buku referensi, jurnal, lembar kerja, dan materi cetak lainnya merupakan media pembelajaran yang klasik dan masih banyak digunakan.

2. Media audiovisual

Termasuk didalamnya adalah audio, video, dan multimedia. Media audio seperti podcast, atau ceramah audio digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan. Media video dapat berupa presentasi visual, rekaman demonstrasi, film pendidikan, atau animasi. Media multimedia mencakup kombinasi audio, video, teks, gambar, dan interaktivitas seperti presentasi multimedia atau aplikasi edukatif.

3. Media gambar

Termasuk didalamnya adalah gambar, foto, diagram, grafik, dan ilustrasi. Media gambar dapat membantu menjelaskan konsep memvisualisasikan informasi atau menjelaskan hubungan anatar konsep konsep kompleks.

4. Media interaktif

Termasuk didalamnya adalah aplikasi edukatif, simulasi, permainan pendidikan, dan perangkat lunak pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman langsung dalam menjelajahi konsep konsep.

5. Media realitas virtual(VR) dan realitas augementasi (AR)

Teknologi VR dan AR memungkinkan siswa untuk mengalami lingkungan untuk situasi pembelajaran yang realistis atau ditingkatkan. Dengan menggunakan headset VR atau perangkat AR, siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D atau mengamati simulasi interaktif dalam lingkungan yang imersif.

6. Media online dan E-learning

Termasuk didalamnya adalah platform pembelajaran video, video pembelajaran online, kursus daring, forum diskusi dan sumber daya pembelajaran digital. Media online memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.

7. Alat peraga dan model

Alat peraga seperti model fisik, manipulative, atau alat eksperimen digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui pengalaman praktis.

8. Media visualisasi data

Media ini mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara yang visual dan mudah dipahami.

9. Media sosial

Media sosial dapat digunakan dalam konteks pembelajaran kolaboratif, dimana siswa dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam diskusi dengan sesama siswa atau guru.

10. Media cerita naratif

Media cerita naratif yaitu cerita dongeng, atau literatur dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menggambarkan situasi, nilai-nilai, konsep-konsep dalam bentuk yang menarik dan mengunyah imajinasi siswa.

E. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran menurut Ulah (2019) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar
- b. Memudahkan pemahaman materi

- c. Mengakomodasi beragam gaya belajar
 - d. Dapat digunakan kapan saja
 - e. Efisiensi waktu dan energi
2. Kekurangan
- a. Ketergantungan pada teknologi
 - b. Keterbatasan akses
 - c. Perlu persiapan dan waktu
 - d. Gangguan konsentrasi
 - e. Bergantung pada media

F. Metode Gamifikasi Dalam Pembelajaran

Istilah "gamifikasi" pertama kali digunakan oleh Nick Pelling dalam presentasi TED pada tahun 2002. *Gamification* adalah metode pembelajaran menggunakan elemen. di dalam game atau video game dengan tujuan mendormnong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan kepuasan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar. Dengan menggunakan elemen mekanik game, gamifikasi menawarkan solusi praktis dengan menarik ketertarikan kelompok tertentu.(Y. Vianna et al 2014).

Secara lebih rinci, Coné (2014) mendefinisikan gamifikasi sebagai gagasan yang menyatukan orang dengan menggunakan mekanika berbasis permainan, nilai-nilai estetika, dan permainan berfikir. menyelesaikan

masalah, menumbuhkan motivasi, dan mendorong pembelajaran. Gamifikasi mendorong siswa lebih banyak untuk mengikuti pelajaran. McColskey (2015) menggambarkan gamifikasi ialah keterlibatan siswa sebagai tindakan metakonstruksi yang mencakup keterlibatan perilaku, emosi, dan kognitif siswa dalam belajar

Berdasarkan pendapat di atas , maka dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan seperti mekanika permainan, estetika, dan pola pikir strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam penyelesaian masalah dan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dari segi perilaku, emosional, maupun kognitif. Dengan adanya gamifikasi, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran

Lebih lanjut, gamifikasi mendorong keterlibatan siswa dalam tiga aspek utama: perilaku, emosi, dan kognitif. Ketiga aspek tersebut sangat penting dalam pembelajaran yang bermakna. Siswa yang terlibat secara aktif akan lebih mudah menyerap informasi, memahami konsep, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern.

G. Langkah Penerapan Media Gamifikasi

Dalam dunia pendidikan, game ini memiliki potensi pembelajaran dan memiliki unsur pembelajaran, sehingga dapat digunakan dalam pendidikan. Game pembelajaran harus memiliki banyak unsur, seperti tujuan, tujuan tantangan, dan unsur pembelajaran (Yunita, N. P., & Indrajit 2022). Maka dari, menurut Jusuf (2016) dalam gamifikasi pembelajaran karakteristik di dalamnya , yaitu terdapat *challenge*, *reward*, *satisfaction*, dan *addictive*.

Adapun langkah-langkah gamifikasi dan penerapannya pada pembelajaran adalah:

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian khusus. Setiap bagian harus diakhiri dengan kuis. Beri hadiah kepada peserta atau siswa dengan lencana virtual Jika mereka lulus kuis
2. Pisahkan materi ke dalam jalur yang berjenjang dan bertingkat. Siswa mendapat lencana dan level yang lebih tinggi yang terbuka (*unlocked*) seiring dengan kemajuan belajar mereka, yang memungkinkan mereka untuk belajar materi baru.
3. Catat skor siswa untuk setiap bagian, sehingga mereka dapat berkonsentrasi untuk meningkatkan skor mereka secara keseluruhan.
4. Beri hadiah seperti lencana. daftar pencapaian yang dapat dipasang di sosial media siswa.

5. Siswa dapat menyelesaikan proyek dengan bekerja sama dalam kelompok.
6. Kenalkan ide-ide tentang quest (pencarian) dan epic meaning (pemaknaan epik). dimana siswa dapat menyerahkan pekerjaan mereka, yang dapat membantu memperkuat standar pendidikan atau kultural.
7. Beri insentif kepada siswa untuk berbagi dan mengomentari pekerjaan temannya. Ini mendorong pertukaran pengetahuan dalam budaya.
8. Beri kejutan dengan hadiah bonus tambahan saat siswa lulus tantangan baru.
9. Gunakan *countdown* atau hitung mundur pada kuis untuk membuat tekanan. Cara ini akan membuat siswa menghadapi masalah batasan waktu.
10. Jika siswa gagal menyelesaikan tantangan, ambil lencana atau reward terbatas.
11. Dalam e-learning, buat scenario pencegahan atau *role playing* yang dapat diulang atau diulang sehingga siswa harus mencari solusi jika masalah tidak terlewati.
12. Tunjukkan karakter yang mendukung siswa selama proses belajar mereka.
13. Beri siswa kesempatan untuk membuat atau memilih karakter untuk bermain saat belajar.

14. Tampilkan papan pemimpin yang menunjukkan performa seluruh siswa untuk meningkatkan semangat kompetensi dan kerja sama.

Menurut Ayu et.al, (2024) untuk membuat pembelajaran yang menarik dan efektif dengan menggabungkan langkah-langkah di atas:

1. Buat materi pembelajaran menjadi bagian-bagian khusus,
2. Berikan kuis disetiap akhir dan memberikan penghargaan jika berhasil menyelesaikan kuis,
3. Membagi materi kedalam level yang berbeda,
4. Mencatat skor yang diperoleh setiap bagian, dengan tujuan agar siswa berfokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan
5. Memberika penghargaan kepada peserta.
6. Membuat kelompok agar siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi menekankan pada pemecahan materi menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dipahami, dilengkapi dengan kuis, tantangan, serta sistem hadiah seperti lencana atau poin. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan menyenangkan. Sistem tingkatan atau level yang berjenjang juga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan kecepatan mereka, sambil terus termotivasi untuk mencapai level berikutnya.

Selain itu, elemen kompetisi dan kolaborasi menjadi aspek penting dalam gamifikasi. Melalui papan peringkat, rencana pencapaian, serta kerja kelompok, siswa didorong untuk tidak hanya fokus pada hasil pribadi, tetapi juga berinteraksi dengan teman-temannya dalam menyelesaikan proyek atau tantangan bersama. Bahkan, pemberian insentif sosial seperti membagikan pencapaian di media sosial mampu meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa.

Lebih jauh, penggunaan elemen-elemen khas permainan seperti *quest* (pencarian), *role-playing*, *countdown timer*, dan karakter interaktif, membuat proses pembelajaran terasa seperti petualangan yang seru. Ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, penerapan gamifikasi bukan sekadar membuat belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga membentuk pola pikir aktif, kreatif, dan kompetitif dalam proses pendidikan.

H. Tujuan Media Gamifikasi

Gamifikasi dapat meningkatkan perilaku seseorang karena memiliki konotasi "kegembiraan". Model gamifikasi pembelajaran menjadi salah satu strategi yang paling efektif untuk mengajar karena memasukkan prinsip-prinsip permainan ke dalam proses pembelajaran. digunakan untuk meningkatkan tingkat partisipasi siswa (Dichev ,2017) .

Gamifikasi dalam kelas sangat penting untuk membuat sumber daya manusia yang dapat dipercaya. Permintaan untuk inovasi dalam pendidikan telah mendorong pengembangan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Adapun tujuan dari media gamifikasi menurut (Ayu et.al, 2024) sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan tertentu, seperti memenuhi tujuan pembelajaran
2. Meningkatkan keterlibatan siswa
3. Memaksimalkan pembelajaran
4. Mendorong sosialisasi, dan mendukung perubahan perilaku

I. Manfaat Media Gamifikasi

Pembelajaran yang mengadaptasi model *gamification* dapat membantu pembelajaran itu sendiri. Menurut Jusuf (2016), *gamification* menawarkan beberapa keuntungan bagi siswa, seperti:

1. Gamifikasi membantu siswa belajar di kelas karena memberikan poin, penilaian, dan tingkat kesulitan untuk tugas yang memastikan siswa memahaminya. kepada murid-murid tentang tujuan pembelajaran. Tingkat kesulitan tugas dan mini-game yang diberikan juga memungkinkan siswa menyelesaikannya secara bertahap. Sistem ini juga menyediakan tutorial untuk membantu siswa menyelesaikan tugas. Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

2. Tantangan dan kuis dalam model pembelajaran gamifikasi dapat membuat siswa lebih tertarik dengan tugas dan mengurangi rasa bosan.
3. Memberikan fokus, ketekunan, dan kontribusi siswa dalam diskusi di kelas dapat ditingkatkan dengan tantangan, kuis, dan hadiah. Siswa yang aktif dan fokus dalam aktivitas kelas dapat meningkatkan nilai mereka.
4. Meningkatkan kesehatan dan kebugaran siswa melalui minigame dan diskusi kelas.

Apabila manfaat di atas digunakan dengan baik dengan mempertimbangkan tujuan gamifikasi pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

J. Kelebihan Media Gamifikasi

Ada beberapa kelebihan dan kelemahan model gamification saat diterapkan. Berikut adalah beberapa kelebihan model gamification dibandingkan dengan model pembelajaran lain menurut (Jusuf, 2016) sebagai berikut :

1. Menjadikan belajar lebih menyenangkan untuk siswa
2. mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas
3. membantu siswa menjadi lebih fokus dan memahami apa yang mereka pelajari
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *gamification* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan menyisipkan elemen permainan ke dalam proses belajar, *gamification* mampu menciptakan suasana yang lebih menarik bagi siswa. Hal ini mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan semangat dan lebih fokus dalam memahami materi yang dipelajari.

Model ini juga memberi ruang bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat, mengeksplorasi potensi diri, dan meraih prestasi dalam kelas. Tidak hanya itu, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran juga terbukti meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Keterlibatan ini menjadi kunci penting dalam menciptakan proses belajar yang bermakna dan berdampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan keterlibatan, model gamifikasi juga memperkuat pemahaman materi melalui pendekatan yang menyenangkan dan menantang. Gamifikasi turut mendorong motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka merasa terdorong untuk belajar tanpa merasa terpaksa. Dengan meningkatnya motivasi, kinerja siswa pun ikut terdorong, baik dalam aspek akademik maupun sikap selama proses pembelajaran berlangsung.

K. Kelemahan Media Gamifikasi

Adapun kelemahan metode gamifikasi yang di kemukakan oleh Alfionita Jusuf (2016) yaitu:

1. Proses pelaksanaan dan persiapan sebelum pelaksanaan membutuhkan waktu yang lama.
2. Ketika guru tidak menjelaskan tentang reward, peserta didik dapat menganggap pembelajaran hanyalah latihan. sebagai motivasi untuk reward

Meskipun metode gamifikasi memiliki banyak manfaat, pendidik juga harus mempertimbangkan kelemahannya. Pertama, pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai tujuan. pembelajaran, yang mungkin menghambat efisiensi waktu. Kedua, jika penjelasan tentang sistem reward tidak jelas, siswa mungkin merasa resah dan tidak termotivasi, dan ketidakjelasan ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terstruktur tentang sistem reward untuk mendukung motivasi dan keterlibatan siswa.

2.1.2 Keaktifan Belajar

A. Pengertian Belajar

Secara psikologis, pengertian belajar adalah proses perubahan ini mencakup perubahan tingkah laku seseorang dan interaksinya dengan lingkungannya untuk memenuhi perlu untuk hidupnya. Semua aspek tingkah laku akan mengalami perubahan ini. Menurut Slameto (2015) , pengertian belajar adalah upaya yang dilakukan seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan ini

dilakukan secara sadar dan mencakup semua aspek tingkah laku, positif dan aktif, tidak sementara, tidak bertujuan, atau terarah (Mawar Sari et al. 2024).

Menurut Mutadi (2019) mengatakan belajar ialah perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kemampuan mereka melestarikan alam dengan baik. *“Learning is a change the individual due to interaction of that individual and his environments which fills a need and makes him capable of dealing adequality with his environment”*.

Menurut Hilgrad dan Bower (Baharuddin 2014), belajar (*to learn*) memiliki arti : *to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough experience or study, to fix in the mind or memory; memorize; to acquire trough experience, to become in forme of to find out*. Belajar didefinisikan sebagai memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Oleh karena itu, belajar merupakan komponen penting dari aktivitas atau kegiatan serta penguasaan terhadap sesuatu.

Sedangkan menurut James O. Wittaker (Aunurrahman 2015) mengemukakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang melibatkan perubahan dalam diri seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Proses ini

membantu individu dalam memenuhi kebutuhannya serta meningkatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dan menghadapi berbagai situasi yang ada di sekitarnya, termasuk dalam menjaga kelestarian lingkungan.

Belajar juga dapat dipahami sebagai kegiatan memperoleh dan menguasai pengetahuan melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan latihan. Tidak hanya sekadar menambah informasi, belajar juga mencakup kemampuan untuk memahami, mengingat, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, belajar memiliki peran penting dalam pengembangan diri dan kecerdasan seseorang.

Selain itu, belajar juga ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman atau pelatihan yang dilakukan secara berulang. Proses ini tidak terjadi secara instan, tetapi melalui latihan dan keterlibatan aktif individu dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, belajar adalah fondasi utama dalam membentuk kepribadian, keterampilan, dan pengetahuan seseorang sepanjang hidupnya.

B. Tujuan Belajar

Adapun beberapa tujuan belajar menurut Slameto (2015), yakni sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, yaitu pemikiran bahwa pengetahuan dan kemampuan berpikir adalah satu dan sama. Dengan kata lain, kemampuan berpikir tanpa sumber pengetahuan.

Tujuan inilah yang mengarah pada perkembangan dalam kegiatan belajar.

2. Penanaman konsep dan keterampilan

Keterampilan diperlukan. Jadi, itu tentang keterampilan rohani dan jasmani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan yang dapat dilihat dan diamati, sehingga fokus pendidikannya adalah keterampilan gerak dan penampilan anggota tubuh.

3. Pembentukan sikap

Guru harus lebih cerdas dan berhati-hati saat menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik mereka. Untuk mencapai hal ini, diperlukan kemampuan untuk mengarahkan motivasi dan ingatlah untuk menggunakan pribadi guru itu sendiri.

C. Prinsip -prinsip Belajar

Menurut Slameto (2015) ada beberapa prinsip-prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda dan oleh setiap peserta didik secara individual adalah sebagai berikut :

1. Berdasar prasyarat yang diperlukan untuk belajar.

Selama proses belajar, diupayakan agar siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat mereka, dan mendapatkan bimbingan untuk mencapai tujuan instruksional.

2. Sesuai hakikat belajar.

Belajar adalah proses kontinguitas, atau hubungan antara pemahaman yang berbeda, sehingga dorongan yang diberikan dapat menyebabkan respon yang diantisipasi.

3. Sesuai materi atau bahan yang akan dipelajari.

Belajar adalah proses yang menyeluruh, dan materi harus disajikan dengan cara yang mudah dipahami.

4. Syarat keberhasilan belajar

Belajar memerlukan sumber daya yang cukup agar siswa dapat belajar dengan tenang.

D. Teori – teori Belajar

Menurut Kosmiyah (2013) ada beberapa teori belajar yang yang relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain :

1. Teori belajar behaviorisme menyatakan bahwa peristiwa lingkungan manusia sangat memengaruhi mereka, yang menyebabkan pengalaman belajar. Teori ini menunjukkan apa yang diamati, atau tindakan.
2. Teori belajar kognitif menyatakan bahwa belajar adalah mengorganisasikan komponen kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan gagasan bahwa komponen suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.
3. Teori belajar humanisme berpendapat bahwa belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, sehingga

siswa dapat mencapai aktualisasi diri mereka sendiri belajar sebaik mungkin.

4. Teori belajar siberetik mengatakan bahwa belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran). Sistem informasi sangat mempengaruhi proses belajar.
5. Teori konstruktivisme mengatakan bahwa belajar adalah pembentukan pengetahuan melalui pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, refleksi, dan interpretasi.

Berdasarkan pandangan Kosmiah (2013), dapat disimpulkan bahwa setiap teori belajar memiliki pendekatan dan fokus yang berbeda dalam menjelaskan proses belajar siswa. Teori behaviorisme menekankan pada perilaku yang tampak sebagai hasil dari stimulus lingkungan, di mana pembelajaran terjadi melalui penguatan (reinforcement) dan pengulangan. Sementara itu, teori kognitif memandang belajar sebagai proses internal yang melibatkan pengorganisasian informasi dan hubungan antar konsep dalam konteks yang utuh.

Teori humanisme memberikan penekanan pada aspek kemanusiaan dalam proses belajar. Dalam pandangan ini, belajar bukan hanya tentang pengetahuan, tetapi juga tentang aktualisasi diri, nilai-nilai, dan emosi. Pembelajaran harus menghargai potensi unik setiap individu agar siswa dapat berkembang secara optimal. Di sisi lain, teori siberetik menekankan pentingnya pengelolaan informasi. Proses belajar terjadi saat siswa

menerima, mengolah, dan memberikan respon terhadap informasi, yang dapat difasilitasi dengan teknologi atau sistem komunikasi.

Sementara itu, teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh siswa melalui pengalaman nyata dan aktivitas sosial. Pembelajaran yang melibatkan kolaborasi, eksplorasi, dan refleksi akan membantu siswa membangun pemahaman secara mendalam. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan memberi ruang bagi siswa untuk menemukan sendiri makna dari setiap pengalaman belajar. Gabungan dari kelima teori ini dapat menjadi dasar yang kuat dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif dan menyeluruh.

E. Ciri – ciri Belajar

Menurut Khairani (2017), merumuskan ada beberapa ciri -ciri belajar sebagai berikut :

1. Adanya perubahan tingkah laku adalah tanda belajar. Ini berarti bahwa hasil belajar hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak tahu menjadi tahu. terampil menjadi terampil, dll. Orang tidak dapat mengetahui apakah hasil belajar ada atau tidak tanpa mengamati tingkah lakunya. Karena hasil belajar diubah secara visual.
2. Selama proses belajar, perubahan tingkah laku tidak selalu terlihat segera; mereka mungkin terjadi. Artinya, setelah kegiatan belajar selesai, siswa dapat terus memperbaiki pengetahuan mereka.

3. Latihan atau pengalaman menyebabkan perubahan tingkah laku; dengan kata lain, belajar harus dilakukan secara aktif, sengaja, dan terencana, bukan karena peristiwa yang tidak penting.
4. Pengalaman atau latihan dapat memberikan penguatan. Sesuatu yang memberi semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku dapat membuat orang ingin melakukan sesuatu yang berbeda.

F. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2015) ada banyak jenis faktor yang mempengaruhi belajar, tetapi dapat dibagi menjadi dua kategori: faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa. Namun, faktor eksternal adalah faktor yang tidak ada di dalam diri individu.

1. Faktor – faktor internal

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak, yaitu faktor jasmani , faktor psikologis dan faktor kelelahan.

a. Faktor Jamani terbagi menjadi 2 yakni sebagai berikut :

Tabel 2.1 Jenis Faktor Jasmani

1. Faktor Kesehatan	Kesehatan adalah keadaan atau hal yang sehat, yang berdampak pada belajar seseorang. Kesehatan berarti keadaan baik segenap badan dan bagian-bagiannya dari penyakit.
2. Cacat Tubuh	Cacat tubuh adalah sesuatu yang

	menyebabkan sesuatu kurang baik atau kurang sempurna. Cacat tubuh dapat berupa buta, tuli, patah kaki, lumpu, dan lain-lain. mempengaruhi pendidikan.
--	---

b. Faktor Psikologis

Inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan adalah beberapa komponen psikologis yang mempengaruhi belajar.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan, tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan Jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor-faktor Ekstern

Faktor ekstern berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu, faktor keluarga, sekolah, dan faktor masyarakat.

- a. Faktor keluarga: pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, lingkungan rumah tangga, kondisi ekonomi keluarga, dan pemahaman orang tua
- b. Faktor masyarakat: lingkungan tempat tinggal siswa akan mempengaruhi cara mereka belajar, terutama ketika mereka memerlukan teman untuk berbicara.
- c. Faktor sekolah: kurikulum, model pembelajaran, disiplin sekolah, standar pembelajaran, keadaan gedung, relasi guru-siswa, tugas rumah, dan model mengajar.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2013) dalam bukunya mengatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu, antara lain:

1. Faktor Internal

Merupakan faktor internal yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Faktor internal termasuk kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, dan kebiasaan belajar juga keadaan fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah sumber internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh keadaan keluarga mereka. Keadaan ekonomi keluarga yang buruk, pertengkaran suami istri, perhatian yang kurang dari orang tua terhadap anaknya, dan orang tua yang

berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani dan psikologis siswa seperti kesehatan tubuh, kondisi fisik, inteligensi, minat, motivasi, perhatian, serta kelelahan yang bersifat jasmani maupun rohani. Faktor-faktor ini sangat memengaruhi kesiapan siswa dalam menerima pelajaran. Jika siswa dalam kondisi fisik dan mental yang prima, maka kemungkinan besar hasil belajarnya akan lebih baik.

Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan di luar diri siswa, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga yang harmonis, perhatian dari orang tua, dan kondisi ekonomi yang stabil dapat mendukung proses belajar anak. Demikian juga, lingkungan sekolah yang mendukung seperti kurikulum yang tepat, hubungan baik antara guru dan siswa, serta metode mengajar yang menarik, akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Selain itu, lingkungan masyarakat juga turut mempengaruhi, terutama dalam memberikan dorongan sosial dan kesempatan belajar yang lebih luas.

Secara keseluruhan, hasil belajar siswa merupakan gabungan dari banyak aspek yang saling terkait, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar secara optimal, perlu adanya kerja sama antara siswa, orang tua, guru, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendukung, dan berkelanjutan.

Tanpa dukungan dari kedua faktor tersebut, pencapaian belajar siswa tidak akan maksimal.

G. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Hartika (Sholeh & Aini 2023), Pembelajaran aktif berarti siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan selalu belajar dengan semangat. Keaktifan belajar dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, menerapkan konsep, dan memiliki kemampuan memecah masalah dan mengetahui seberapa aktif siswa dengan menggunakan indikator keaktifan belajar.

Adapun indikator keaktifan belajar pada penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. interaksi siswa dengan guru
2. melakukan diskusi sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru;
3. keberanian siswa menjawab pertanyaan
4. usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok

Maka dari itu , Siswa yang aktif harus dapat memenuhi semua indikator yang telah disebutkan, untuk itu diperlukan pemahaaman pendidik dalam merancang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa

2.1.3 Pembelajaran IPAS

A. Pengertian IPAS

Pembelajaran IPAS menggabungkan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang sudah ada di tingkat SD/MI dengan kurikulum merdeka. Perpaduan dua mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih sederhana dan mendasar, sehingga materi yang dibahas di IPAS masih tentang fenomena alam yang umum, seperti

makhluk hidup dan benda mati, dan hubungannya dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (Rizki lestari 2023).

Menurut Purnawanto (Neneng,et.al 2023) menyatakan bahwa penggabungan dua mata pelajaran tersebut tetap didasarkan pada siswa sekolah dasar yang memiliki kecenderungan untuk melihat sesuatu secara keseluruhan dan terpadu . Sedangkan menurut Rahmadayanti (Rizki lestari 2023) mengatakan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS harus saling berintegrasi untuk membuatnya lebih mudah dan memberi guru kebebasan. dan mendorong siswa untuk menjadi inovatif, kreatif, dan belajar secara mandiri, yang menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan bentuk integrasi antara mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. Penggabungan ini dilakukan karena siswa SD/MI masih berada pada tahap perkembangan kognitif dasar, sehingga pembelajaran lebih efektif jika disajikan secara menyeluruh dan kontekstual. Materi IPAS pun disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, mencakup fenomena-fenomena alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan mereka.

Selain itu, pengintegrasian IPA dan IPS dalam pembelajaran IPAS juga mempertimbangkan cara berpikir siswa sekolah dasar yang cenderung melihat segala sesuatu secara holistik. Dengan pendekatan yang terpadu, siswa tidak hanya memahami konsep secara terpisah, tetapi juga dapat melihat keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial. Hal ini menjadikan pembelajaran

lebih bermakna dan mudah dipahami karena sesuai dengan cara siswa memahami dunia di sekitar mereka.

Lebih jauh, pembelajaran IPAS memberikan ruang bagi guru untuk lebih fleksibel dalam menyusun pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Integrasi dua disiplin ilmu ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan inovatif. Dengan demikian, IPAS mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

B. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS adalah agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa. mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia, dan keduanya juga berpartisipasi secara aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam, serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk menumbuhkan keterampilan peserta didik

Kurikulum Merdeka sendiri telah diubah dari kurikulum sebelumnya. Menurut Fadli (Nuryani 2023) kurikulum ini memasukkan pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini adalah untuk meningkatkan keterampilan inkuiri, pemahaman diri, dan pemahaman tentang lingkungannya, sehingga meningkatkan pengetahuan dan konsep. Pembelajaran IPAS

menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Akibatnya, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana menerapkan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di kelas IV di sekolah dasar.

C. Manfaat Pembelajaran IPAS

Adapun manfaat dari mempelajari IPAS menurut (Jaylin 2024), peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila sebagai berikut :

1. mengembangkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik sehingga mereka tertarik untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan individu.
2. Berpartisipasi secara aktif dalam pemeliharaan, pengelolaan, dan pelestarian lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mempelajari keterampilan investigasi yang diperlukan untuk menemukan, mengembangkan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan.
4. Memiliki pemahaman tentang identitasnya sendiri, pemahaman tentang lingkungan sosialnya, dan pemahaman tentang bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang dari waktu ke waktu
5. Memahami persyaratan yang dibutuhkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta artinya menjadi anggota masyarakat dunia dan bangsa untuk membantu menyelesaikan masalah di lingkungannya dan dirinya sendiri

6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep yang terkandung dalam IPAS dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, mata pelajaran IPA dan IPS dimasukkan ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka dengan tujuan untuk mendorong anak untuk mampu menggabungkan lingkungan alam dan sosial. Pada Kurikulum 2013, kedua mata pelajaran diajarkan dalam tema pembelajaran tertentu secara bersamaan, atau holistik. Sebagian besar penilaian dilakukan secara terpisah. Pada sekolah dasar dan kelas tinggi, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) diajarkan bersamaan dalam kurikulum paradigma baru. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran, IPAS.

D. Materi Perubahan Wujud Benda

1) Pengertian Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah peristiwa berubahnya bentuk fisik suatu benda karena pengaruh suhu panas atau dingin. Perubahan ini tidak mengubah zat dasar benda tersebut, hanya bentuk atau wujudnya saja.

2) Wujud Benda

Benda dapat dibedakan menjadi tiga wujud sebagai berikut :

- a. Benda padat, misalnya batu, kayu, besi, kertas
- b. Benda cair, misalnya air, kecap, minyak tanah
- c. Benda gas, misalnya udara

3) Sifat Sifat Benda

Dari ketiga wujud benda, benda juga memiliki berbagai sifat-sifat yang berbeda-beda antara benda padat, cair dan gas. Adapun sifat-sifat perubahan benda tersebut sebagai berikut :

1. Benda Padat Benda padat memiliki sifat-sifat sebagai berikut :
 - a. Mempunyai bentuk tetap
 - b. Benda memiliki massa
 - c. Dapat berubah bentuk dengan cara tertentu, misalnya ditekan, dipotong atau dipukul
2. Benda Cair Benda cair memiliki sifat-sifat sebagai berikut :
 - a. Bentuknya dapat berubah sesuai wadahnya
 - b. Mengalir dari tempat tinggi ke rendah
 - c. Menekan ke segala arah
 - d. Meresap melalui celah kecil
3. Benda Gas Benda gas memiliki sifat-sifat sebagai berikut :
 - a. Benda gas menekan segala arah
 - b. Benda gas mempunyai bentuk dan volume sesuai wadahnya.
- 4) Sifat Sifat Benda

Perubahan wujud benda dapat terjadi dikarenakan adanya perubahan suhu, ukuran serta berkurangnya zat pada benda, sehingga benda tersebut mengalami perubahan wujud.



Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda

- Membeku** Membeku merupakan perubahan wujud benda dari cair menjadi bentuk padat. Contohnya adalah air yang dibekukan didalam kulkas.
- Mencair** Mencair adalah suatu proses perubahan benda dari benda padat ke benda cair. Contoh: es batu yang dikeluarkan dari kulkas dan ditempatkan di ruangan yang terbuka.
- Menguap** Menguap adalah proses perubahan dari benda cair menjadi gas, yang diakibatkan adanya pemanasan. Contoh: pada saat memasak air panas dan pada saat air akan matang maka akan keluar uap dari dalam tempat memasak tersebut.
- Mengembun** Mengembun adalah proses perubahan benda dari gas menjadi cair. Contoh: pada saat kita memasak air maka terjadilah penguapan di dalam panci, ketika pada saat membuka tutup panci maka akan terlihat butiran air ditutup panci tersebut. Butiran air tersebut disebut air yang mengembun.
- Mengkristal** Mengkristal adalah proses perubahan benda dari gas menjadi benda padat. Peristiwa ini disebabkan oleh adanya pelepasan energi panas. Contoh: perubahan uap air menjadi bentuk salju.

- f. Menyublim Menyublim adalah proses perubahan wujud benda dari benda padat menjadi gas. Contoh: benda yang mengalami perubahan menyublim ini adalah kapur barus yang disimpan didalam tempat tertutup.

2.2 Penelitian yang Relevan

Setelah penulis melakukan penelusuran terhadap karya ilmiah yang ada, sudah ada penelitian yang hampir sama dengan judul yang penulis kaji. Sehingga kedudukan penelitian yang akan diteliti merupakan pengembangan dari hasil riset dan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian relevan sebagai berikut :

1. Penelitian Ghina Nursa'adah, (2024) yang berjudul “ Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” di temukan hipotesis hasil belajar yaitu bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah $< 0,00$. Dengan demikian hipotesis kemampuan komunikasi dan berpikir kritis $< 0,05$ yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak . Dapat disimpulkan metode gamifikasi berbantuan *Bamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangsari.
2. Penelitian Nursa'Addah, Irsyadunas, Rini Novita (2025) yang berjudul “Pengaruh Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Mplb Di SMKN 1 Lubuk Basung” Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang dilaksanakan pembelajaran menggunakan gamifikasi memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 81,13, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media video diperoleh rata-

rata hasil belajar sebesar 79,31. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar kelas.

3. Penelitian Sri Maya Nurnaningsih , Lina Revilla Malik (2024) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini” menunjukkan hasil penelitian penerapan gamifikasi dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, keterlibatan aktif, dan kemandirian anak dalam pembelajaran. Pembahasan menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar berdasarkan teori-teori pembelajaran. Kesimpulannya, gamifikasi merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Nur Hikmah Samarinda.

2.3 Kerangka Konseptual

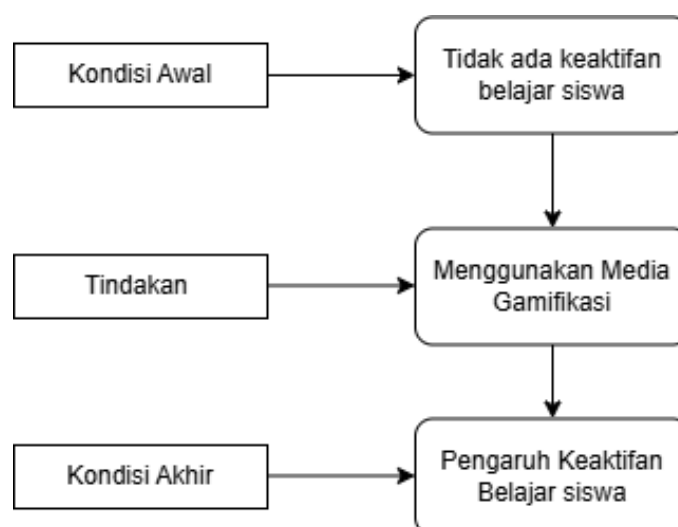
Kerangka berpikir berfungsi sebagai model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berhubungan dengan elemen-elemen yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting dalam penelitian .Bagan kerangka berpikir menggambarkan alur logis dari permasalahan hingga hasil yang diharapkan dalam penelitian tentang penggunaan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa. Berikut penjelasannya:

Pertama Kondisi Awal: Tahap ini menunjukkan permasalahan utama, yaitu *tidak adanya keaktifan belajar siswa*. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi, minat, dan keterlibatan saat kegiatan belajar berlangsung.

Kedua Tindakan: Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan intervensi dengan *menggunakan media gamifikasi* sebagai metode atau strategi pembelajaran. Media gamifikasi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Ketiga Kondisi Akhir: Setelah penerapan gamifikasi, diharapkan terjadi perubahan positif, yaitu *meningkatnya keaktifan belajar siswa*. Dengan kata lain, penggunaan media gamifikasi memiliki pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar, yang ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, kerangka berpikir ini menunjukkan hubungan sebab-akibat antara kondisi awal yang bermasalah, tindakan yang diambil sebagai solusi, dan kondisi akhir yang menjadi tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan. Kerangka berpikir mengacu pada kerangka berpikir di atas, maka arah dari penelitian ini yaitu menemukan pengaruh media gamifikasi terhadap keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. Perlu dicatat bahwa jawaban ini tidak didasarkan pada fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data, tetapi didasarkan pada teori yang relevan. Hipotesis juga dapat dianggap sebagai jawaban teoritis media gamifikasi terhadap keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai. rumusan masalah penelitian, bukan jawaban empirik.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

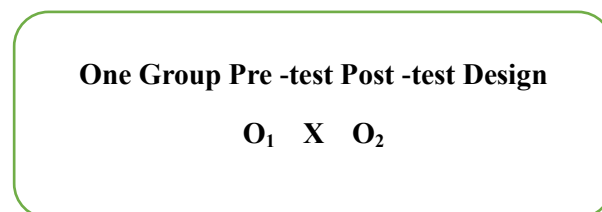
- H_a : Terdapat pengaruh yang positif media gamifikasi terhadap keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai
- H_0 : Tidak terdapat Pengaruh yang positif media gamifikasi terhadap keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, khususnya penelitian kuantitatif eksperimen, untuk mengetahui ada tidak ada dampak dari penerapan model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam kondisi yang terkendali menggunakan *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest* (dengan tes pra-perlakuan dan pasca-perlakuan) (Sugiyono 2019).



Gambar 3.1 Alur Penelitian One Group Pre-Test Post-Test Design

Keterangan :

X : Perlakuan dengan Media Gimifikasi

O_1 : Nilai *Pre-Test* (Sebelum Perlakuan)

O_2 : Nilai *Post-Test* (Sesudah Perlakuan)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 130001 Tanjungbalai. Waktu penelitian ini akan di laksanakan pada bulan Juli hingga agustus 2025.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di bulan juli hingga agustus 2025, berikut merupakan tabel waktu penelitian :

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep
1.	Pengajuan Judul										
2.	ACC Judul										
3.	Bimbingan Proposal										
4.	Seminar Proposal										
5.	Revisi										
6.	Penelitian										
7.	Skripsi										
8.	Revisi Skripsi										
9.	Sidang										

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan satuan penelitian atau satuan analisis yang karakteristiknya ingin dipelajari atau diselidiki. Ada dua jenis populasi: populasi sampel dan populasi sasaran. Misalnya, peneliti menggunakan setiap rumah sebagai sampel penelitian; semua rumah di wilayah penelitian disebut populasi sampel, dan semua kepala rumah tangga disebut populasi sasaran (Djaali 2020). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV SDN 130001 Tanjung Balai yang berjumlah 26 siswa/i.

3.3.2 Sampel

Menurut Arikunto (2016) mengemukakan bahwa apabila jumlah populasi itu sedikit (kurang dari 100 orang) , sebaiknya seluruh populasi tersebut dijadikan subjek dari penelitian . penelitian ini juga menggunakan teknik *totally*

sampling. Dari penjelasan tersebut, teknik pada pengambilan sampel ini menggunakan totally sampling, yang berjumlah 26 siswa/i.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

Menurut Sugiyono (2019) , mengemukakan variabel penelitian ialah sifat, sikap, atau nilai seseorang, kegiatan, atau objek yang pada dasarnya memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sebelum sampai pada kesimpulan. Ada dua variabel dalam penelitian ini: variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas (*Independent*), yaitu variabel yang mempengaruhi atau sebab juga akibat karena adanya variabel terikat. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Media Gamifikasi
2. Variabel Terikat (*Dependent*) , yaitu variabel yang dipengaruhi atau juga bisa di katakana akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah Keaktifan Belajar.

3.4.2 Definisi Operasional

Adapun dasar yang menjadi definisi operasional pada penelitian yaitu :

1. Media Gimifikasi

Gamification adalah metode pembelajaran menggunakan elemen. di dalam game atau video game dengan tujuan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan kepuasan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan

mendorong mereka untuk terus belajar. Dengan menggunakan elemen mekanik game, gamifikasi menawarkan solusi praktis dengan menarik ketertarikan kelompok tertentu

2. Keaktifan Belajar

Pengertian belajar adalah upaya yang dilakukan seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan ini dilakukan secara sadar dan mencakup semua aspek tingkah laku, positif dan aktif, tidak sementara, tidak bertujuan, atau terarah.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015) instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat diandalkan dan akurat, instrumen penelitian seperti tes, angket, panduan wawancara, dan observasi digunakan. Oleh karena itu, instrumen penelitian harus valid dan dapat diandalkan. Beberapa alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi pada kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan mengetahui proses terlaksananya media gamifikasi pada mata pelajaran IPAS. Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam lembar observasi ini yaitu media gamifikasi yang sesuai dengan *Taksonomi Bloom* sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi -kisi lembar observasi

No	Dimensi (<i>Taksonomi Bloom</i>)	Indikator keaktifan belajar siswa	Contoh Perilaku yang di amati
1	Mengingat	Siswa mampu menyebutkan jenis -jenis perubahan wujud benda	Menjawab Pertanyaan recal dalam game, menyebutkan contoh mencair, membeku ,dll
2	Memahami	Siswa dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda	Menjelaskan jawaban saat bermain game, berdiskusi tentang proses mencair, menguap, dll
3	Menerapkan	Siswa dapat menyelesaikan soal berbasis gamifikasi dengan tepat	Menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan level permainan/kuis interaktif
4	Menganalisis	Siswa mampu membedakan antara perubahan fisika dan kimia	Mengidentifikasi mana perubahan yang bisa kembali atau tidak saat bermain

2. Tes

Tes ialah teknik penilaian dengan butir -butir Pertanyaan atau pernyataan yang di kerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa .Tes digunakan untuk mengetahui nilai atau hasil belajar IPAS. Tes ini terdiri dari pretest dan posttest yang diberikan

kepada seluruh sampel. Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan media gamifikasi sedangkan posttest dilakukan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan pembelajaran media gamifikasi .Tes yang digunakan peneliti disini adalah tes yang berjumlah 10 soal pilihan berganda . Adapun lembar kisi -kisi tes sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi -kisi Tes

No	Level Kognitif (Bloom)	Indikator	Bentuk soal	Nomor Soal
1	C1 -Mengingat	Siswa dapat menyebutkan jenis perubahan wujud benda	PG	1,2,3,4,5
2	C2- Memahami	Siswa dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda	PG	6,7,8,9
3	C3- Menerapkan	Siswa dapat menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari	PG	10,11,12
4	C4- Menganalisis	Siswa dapat membedakan jenis perubahan wujud benda berdasarkan contoh	PG	13,14,15

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji Validasi, atau Validitas, berasal dari kata "*validity*", yang merupakan tingkat ketepatan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dan data objek penelitian. Validitas didefinisikan sebagai suatu ukuran yang

menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan instrument (Rusman, 2018). Instrument yang sah atau valid memiliki validitas tinggi, sedangkan instrumen yang tidak valid memiliki validitas rendah.. Berikut ini adalah rumus yang digunakan:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Validitas

N : Jumlah Responden

X : Skor tiap item

Y : skor seluruh item responden

Validitas instrumen ditentukan berdasarkan ketentuan sebagai berikut :

- a. Instrumen dianggap valid, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 0,05.
- b. Instrumen dianggap tidak valid jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 0,05.

2. Uji Relibilitas

Uji Reliabilitas adalah seberapa konsisten tes mengukur sasaran yang diukur. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur konsisten. Jika pengukuran dilakukan berulang kali, pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan konsisten. Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*

sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya item Pertanyaan

$\sum a^2 b$: Jumlah varian butir

$a^2 t$: varian total

Tabel 3.4 Kriteria koefisien reliabel

Koefisien Relibilitas	Makna
$r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Nilai *alpha Cronbach* lebih rendah menunjukkan item yang kurang reliabel. Nilai alpha di bawah 0,40 menunjukkan reliabilitas yang rendah, 0,40 hingga 0,60 menunjukkan reliabilitas yang sedang 0,60 hingga 0,80 menunjukkan reliabilitas yang tinggi, dan 0,80 hingga 1,00 menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi. Semakin rendah nilai alpha, semakin banyak item yang tidak reliabel. Item pertanyaan dalam kuesioner dianggap dapat diandalkan (reliable) jika nilai *alfa Cronbach* atau r hitung lebih dari 0,60, tetapi jika nilai alfa atau r hitung kurang dari 0,60 maka tidak reliable.

3.6.2 Uji Analisis Data Statistik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data yang di dapatkan dapat berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumusnya sebagai berikut :

H0 : Sampel berdistribusi normal

H1 : sampel berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

Data hasil keaktifan belajar pretest dan posttes yang di dapat kemudian digunakan untuk menguji hipotesis penelitian . Adapun Langkah – langkahnya sebagai berikut :

- a. Merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya
- b. Mencari perbedaan nilai dari masing-masing subjek (di)
- c. Mengetes perbedaan normalitas sebaran data perbedaan (di)
- d. Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku dari di
- e. Menentukan nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}d_i}{Sd_i / \sqrt{n}} \text{ atau } t_{hitung} = \frac{\bar{X}d_i \sqrt{n}}{Sd_i}$$

Keterangan:

n = banyaknya pasangan data

$\bar{X}d_i$ = rata-rata dari perbedaan pasangan data

Sd_i = simpangan baku dari perbedaan pasangan data

- f. Menentukan nilai t_{tabel} dengan $t_{tabel} = t (dk= n-1)$

g. Kriteria pengujian hipotesis :

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Jika data tidak berdistribusi normal maka uji yang dilakukan bukan menggunakan uji t, tetapi menggunakan uji wilcoxon.

3. Uji *N-gain*

Data nilai hasil belajar pretest dan posttest merupakan nilai data yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Adapun rumus uji *N-gain* sebagai berikut :

$$N\ gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Tabel 3.5 kriteria nilai *N-gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deksripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai” , adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Media Gamifikasi dan Kaeaktifan Belajar adalah variabel terikat (Y).

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai, yang berlokasi di Jl.Teluk Nibung, Sumber Sari, Kec. S. Tualang Raso, Kota Tanjung Balai Prov. Sumatera Utara. Data yang akan di kumpulkan pada penelitian ini ialah tes (berupa pilihan berganda) dan lembar observasi yang melibatkan sebanyak 26 responden.

Dalam pertemuan pertama hari senin 11 agustus 2025 proses pembelajaran di sekolah ini, peneliti menggunakan gamifikasi sebagai media pembelajaran IPAS di kelas IV dan melaksanakan soal *pretest* yang brtujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum memulai materi yang di ajarkan yaitu perubahan wujud benda. Pada pertemuan kedua sampai ketiga peneliti memberikan materi perubahan wujud benda, proses pembelajaran dilakukan dengan Modul Ajar yang telah di selesaikan. Pada pertemuan kedua hari selasa 12 agustus 2025 materi yang di bahas adalah pengertian perubahan wujud benda ,macam -macam, serta contoh nya dan membuat sebuah kelompok kecil untuk menyelesaikan persoalan dari

materi yang telah di bahas oleh peneliti dan melakukan observasi dari tiap -tiap kelompok.

Pada pertemuan ketiga , hari rabu 13 agustus 2025 peneliti mengevaluasi kembali tentang materi yang telah di bawa sebelumnya lalu melakukan quiz dengan gamifikasi (berbentuk game) , karena gamifikasi dapat menumbuhkan motivasi serta keaktifan belajar siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah mengikuti quis peneliti langsung membagikan soal *posttest* , yang dimana *posttest* bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan apakah pembelajaran tersebut sudah tercapai atau tidak.

4.1.2 Deksripsi Hasil Data

1. Data *Pretest*

Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada hari Senin 11 agustus 2025 guru dan peneliti masuk kelas lalu mengucapkan salam dan serentak siswa menjawab salam, selanjutnya guru memberitahukan kepada siswa bahwasannya dalam 3 pertemuan yang akan datang siswa akan belajar bersama peneliti. Peneliti bertindak sebagai pemateri dan pembelajaran berlanjut seperti biasa.

Peneliti memulai *pretest* dengan menyapa siswa dan mengabsen siswa. Peneliti menguji kemampuan awal siswa dengan melakukan *pretest* tentang materi yang akan di bawa yaitu perubahan wujud benda Ada 15 soal tes pilihan berganda telah divalidasi. Adapun nilai data *pretest* siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Data *pretest*

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AP	60	TT
2.	AAS	47	TT
3.	AMH	73	T
4.	BA	33	TT
5.	FI	27	TT
6.	HH	47	TT
7.	ISW	53	TT
8.	KA	40	TT
9.	KN	40	TT
10.	MA	47	TT
11.	MA	27	TT
12.	MD	47	TT
13.	MS	80	T
14.	MAQ	67	TT
15.	NAN	67	TT
16.	NA	47	TT
17.	NA	40	TT
18.	PA	73	T
19.	RPS	67	TT
20.	RHN	60	TT
21.	SA	40	TT
22.	SWR	53	TT
23.	SAP	93	T
24.	WA	67	TT
25.	ZR	80	T
26.	ZA	40	TT
Jumlah		1415	
Nilai Tertinggi		93	
Nilai Terendah		27	
Nilai Rata – rata		50	
Jumlah Siswa Tuntas		5	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		21	
Tingkat Ketuntasan		19,2 %	

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

2. Data *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* dilakukan pada hari rabu 13 agustus 2025 , peneliti melakukan tes akhir untuk memperoleh data mengenai peningkatan kemampuan siswa dalam materi perubahan wujud benda. Pada pertemuan akhir

ini peneliti melaksanakan tes akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah diajarkan materi dengan menggunakan rancangan media gamifikasi berbentuk quiz . Adapun data nilai *posttest* sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Data *posttest*

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AP	70	T
2.	AAS	70	T
3.	AMH	80	T
4.	BA	40	TT
5.	FI	67	TT
6.	HH	87	T
7.	ISW	33	TT
8.	KA	87	T
9.	KN	40	TT
10.	MA	67	TT
11.	MA	83	T
12.	MD	87	T
13.	MS	80	T
14.	MAQ	80	T
15.	NAN	80	T
16.	NA	80	T
17.	NA	40	TT
18.	PA	80	T
19.	RPS	73	T
20.	RHN	73	T
21.	SA	67	TT
22.	SWR	100	T
23.	SAP	87	T
24.	WA	73	T
25.	ZR	80	T
26.	ZA	83	T
Jumlah		1887	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		33	
Nilai Rata – rata		80	
Jumlah Siswa Tuntas		19	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		7	
Tingkat Ketuntasan		73 %	

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

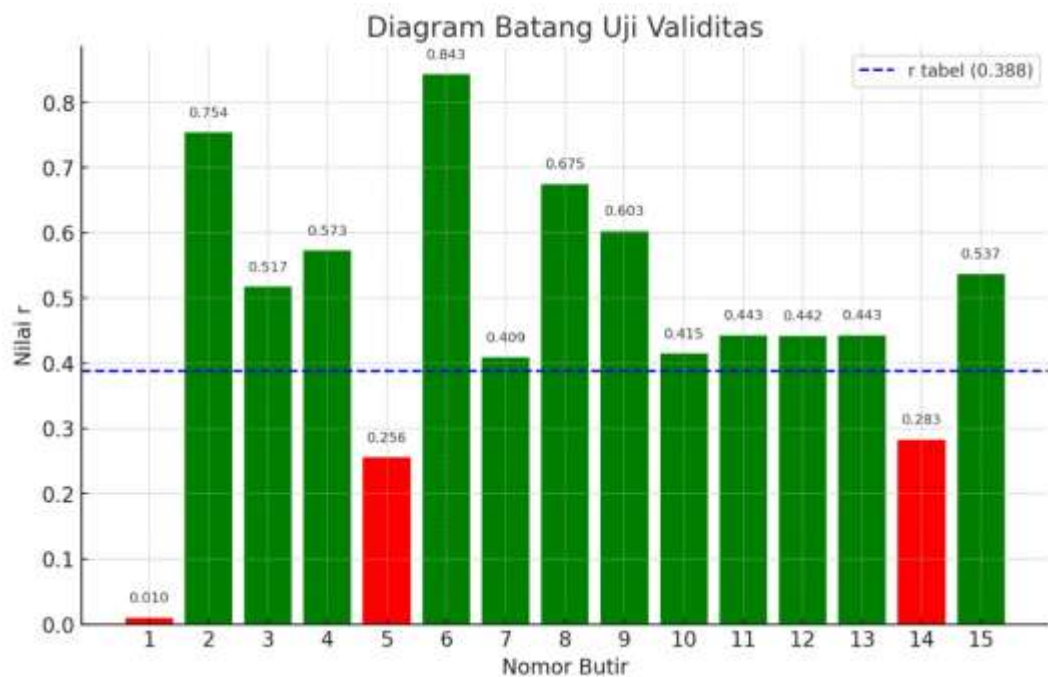
4.1.3 Deskripsi Hasil Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk menguji validitas, lembar tes berisikan 15 soal pilihan berganda, instrumen ini telah diuji cobakan pada 26 siswa/i kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 12 soal valid dan 3 soal tidak valid. Ini menunjukkan bahwa beberapa soal tidak memenuhi kriteria validitas yang dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0.388). Adapun hasil uji validitas sebagai berikut :

Tabel 4.4 Rekapitulasi Uji Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0.01	0.388	TIDAK VALID
2.	0.754	0.388	VALID
3.	0.517	0.388	VALID
4.	0.573	0.388	VALID
5.	0.256	0.388	TIDAK VALID
6.	0.843	0.388	VALID
7.	0.409	0.388	VALID
8.	0.675	0.388	VALID
9.	0.603	0.388	VALID
10.	0.415	0.388	VALID
11.	0.443	0.388	VALID
12.	0.442	0.388	VALID
13.	0.443	0.388	VALID
14.	0.283	0.388	TIDAK VALID
15	0.537	0.388	VALID



2. Uji Reliabilitas

Seperti yang disebutkan sebelumnya, bahwa berdasarkan tingkat reliabilitas tes yang digunakan, memperoleh nilai sebesar 0.910 pada bagian *Cronbach's Alpha* untuk total 15 soal. menunjukkan bahwa semua item tes adalah reliabel atau memiliki konsistensi yang baik jika *Cronbach's Alpha* melebihi angka 0,60.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.910	15

Gambar 4.1 Output realibilitas

4.1.4 Deksripsi Hasil Data Statistik

1. Uji Normalitas

Sebelum uji hipotesis dilakukan, uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dilakukan. Tujuan uji hipotesis adalah untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan komputer untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0, Adapun output dari uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut :

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTTEST	.183	26	.026	.885	26	.007
PRETEST	.202	26	.008	.892	26	.010

a. Lilliefors Significance Correction

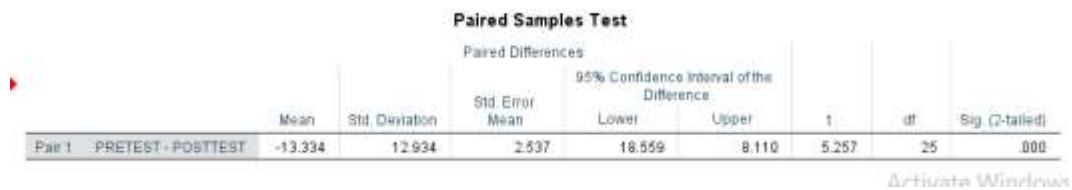
Gambar 4.2 Output Normalitas

- a. Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Data *pretest* memiliki signifikansi 0,08 dan data *posttest* signifikansi 0,256. Tabel menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis studi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa. Untuk mencapai tujuan ini, digunakan metode uji sampel *paired T-test*. Perangkat lunak SPSS versi 25.0 digunakan untuk menganalisis data penelitian. Berikut adalah hasil dari output uji hipotesis :



Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-13.334	12.934	2.537	18.559	8.110	5.257	25	.000

Activata Windows

Gambar 4.3 Output Hipotesis

Berdasarkan tabel tersebut, nilai t_{hitung} untuk komponen media gamifikasi dan keaktifan belajar siswa diperoleh $t_{hitung} = 5,257 > t_{tabel} = 1,710$ dengan ($df=n-2$). Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. . Dengan kata lain, hasil analisis data menunjukkan bahwa media gamifikasi dapat kelas IV. Untuk melihat kategori pengaruhnya dapat dilakukan Uji N gain.

3. Uji N Gain

Uji gain ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran pada keaktifan belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran IPAS. Berdasarkan perhitungan uji N-Gain terhadap 26 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6886 atau 68,86%. Nilai ini termasuk dalam kategori sedang. Artinya, penerapan media gamifikasi yang digunakan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara cukup efektif, meskipun belum masuk kategori peningkatan tinggi. Skor minimum N-Gain yang diperoleh siswa sebesar 0,33 dan skor maksimum sebesar 0,90, menunjukkan adanya variasi tingkat peningkatan antar siswa . Berikut hasil output uji N-gain :

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	26	33.34	90.00	68.8619	14.46444
ngain_persen	26	667.00	9334.00	6106.7436	2362.47219
Valid N (listwise)	26				

Gambar 4.4 Output N-gain

4.2 Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi pada keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai, penelitian dilakukan pada bulan Agustus dengan 3 pertemuan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media gamifikasi mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan keaktifan siswa karena ada variasi dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi. Pembelajaran dengan gamifikasi sangat menyenangkan bagi siswa karena dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka sehingga IPAS tidak menjadi pelajaran yang membosankan bagi mereka. Namun, jika tidak ada aktivitas belajar yang cukup siswa cenderung menjadi pasif selama proses pembelajaran.

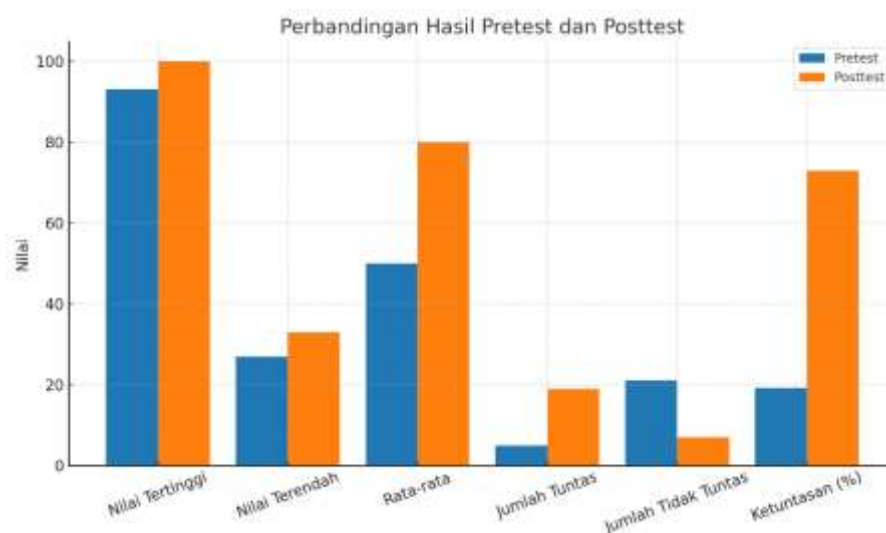
Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada 26 siswa, diperoleh nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 27. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 50, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 21 orang. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada tahap *pretest* hanya mencapai 19,2%.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan (<70). Artinya, sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, kemampuan awal siswa masih rendah dan mayoritas belum menguasai materi dengan baik. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang

mendapatkan nilai di bawah kriteria, sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan dan pemahaman siswa pada tahap awal masih rendah.

Setelah diberikan pembelajaran dengan media gamifikasi yang telah dirancang, dilakukan tes akhir (*posttest*) terhadap 26 siswa. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 33. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 19 orang dan siswa tidak tuntas sebanyak 7 orang. Persentase ketuntasan belajar klasikal naik signifikan menjadi 73%.

Peningkatan hasil *posttest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mencapai kriteria. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, terlihat perbedaan yang cukup signifikan, baik dari segi rata-rata nilai, jumlah siswa tuntas, maupun tingkat ketuntasan klasikal. Berikut gambar grafik perbandingan *pretest* dan *posttest* :



Gambar 4.5 Grafik perbandingan *pretest* dan *posttest*

Selanjutnya adapun hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang cukup tinggi. Observasi dilakukan dengan menilai empat indikator utama, jika dihitung secara keseluruhan, rata-rata ketercapaian observasi siswa mencapai 92,1%. Angka ini termasuk dalam kategori sangat baik, yang berarti mayoritas siswa aktif dan mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pencapaian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotor (keterampilan).

Hal ini sejalan dengan uji hipotesis yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan uji Paired sample t test dan Uji N gain score. Dari Uji paired sample t test dapat diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti media gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Sedangkan hasil dari N gain score adalah 0,68, dimana 0,68 ini berada pada rentang $0,30 \leq g < 70$. Nilai 0,68 tersebut berada pada kategori “sedang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi dapat berpengaruh pada keaktifan belajar siswa pada materi perubahan wujud benda dengan kriteria “sedang”.

Media gamifikasi memiliki sejumlah kelebihan yang dapat secara nyata meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pertama, gamifikasi mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena pembelajaran dikemas layaknya sebuah permainan. Unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar. Hal ini berbeda dengan

pembelajaran konvensional yang sering dianggap monoton, sehingga siswa lebih mudah bosan dan kehilangan fokus.

Kedua, gamifikasi mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui aktivitas seperti menjawab soal berbasis permainan, memperoleh poin, atau bersaing dalam kelompok, siswa terdorong untuk berani mencoba, bertanya, dan menjawab tanpa rasa takut salah. Aktivitas ini meningkatkan keterlibatan siswa baik secara individu maupun kelompok.

Ketiga, media gamifikasi mendukung motivasi intrinsik siswa. Siswa belajar bukan hanya karena tuntutan tugas, tetapi juga karena adanya rasa penasaran untuk menyelesaikan tantangan permainan. Rasa ingin tahu inilah yang membuat mereka lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi dengan teman, serta berusaha mencapai hasil yang lebih baik.

Keempat, gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep. Siswa tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga berinteraksi langsung melalui aktivitas permainan. Interaksi ini membantu siswa mengingat materi lebih lama dan memahami secara lebih mendalam.

Kelima, gamifikasi juga mampu membangun kerja sama dan komunikasi antar siswa. Dalam aktivitas kelompok, siswa belajar untuk berbagi peran, berdiskusi, dan menghargai pendapat teman. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dengan berbagai kelebihan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi bukan hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga secara

efektif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Melalui gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan , maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Setelah dilakukan tes akhir (*posttest*) terhadap 26 siswa. Persentase ketuntasan belajar klasikal naik signifikan menjadi 73%. Sedangkan hasil dari N gain score adalah 0,68, dimana 0,68 ini berada pada rentang $0,30 \leq g < 70$. Nilai 0,68 tersebut berada pada kategori “sedang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi berpengaruh pada keaktifan belajar siswa pada materi perubahan wujud benda dengan kriteria “sedang”.
2. Sebelum menggunakan media gamifikasi, keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah yaitu 19,2%. Berdasarkan hasil *pretest*, rata-rata nilai siswa juga masih berada di bawah kriteria. Dari 26 total siswa, hanya 5 siswa yang dinyatakan tuntas, sementara 21 siswa belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini dilihat dari rendahnya keaktifan belajar siswa di kelas, seperti jarang mengajukan pertanyaan, kurang antusias saat diskusi di kelas, dan tidak semua siswa terlibat aktif dalam menyelesaikan soal latihan.
3. Setelah penerapan media gamifikasi, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,257 > t_{tabel} = 1,710$ dengan $(df=n-2)$ sehingga dapat disimpulkan H_0

ditolak dan H_a diterima. Hasil *posttest* juga menunjukkan rata-rata nilai meningkat dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah dibandingkan sebelum menggunakan media gamifikasi. Hal ini membuktikan bahwa media gamifikasi mampu mendorong siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Media Gamifikasi terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media gamifikasi sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Guru juga perlu mengkombinasikan gamifikasi dengan metode lain agar pembelajaran tidak monoton dan dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai untuk penerapan media gamifikasi, misalnya perangkat teknologi, jaringan internet, serta pelatihan penggunaan media berbasis digital.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media gamifikasi, sehingga mereka tidak hanya terpacu

untuk mendapatkan reward, tetapi juga termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian pada lingkup yang lebih luas, menggunakan mata pelajaran yang berbeda, atau menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar atau hasil belajar siswa, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif sadiman, Dkk. 2014. "Media Pembelajaran." In Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 7.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad A. 2017. "Media Pembelajaran." *Jakarta PT Rajagrafindo Persada.*: 23–35.
- Aunurrahman. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Ayu, Amilia Fajar et al. 2024. "Model Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi." 2: 81–85.
- Baharuddin. 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Collins, Sean P et al. 2021. "Media Pembelajaran."
- Coné, K. M. Kapp and J. 2014. "What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning,"." <https://karlkapp.com/articles/>.
- Dichev, C., & Dicheva, D. 2017. "Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review." *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14(1): 9. <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>.
- Fadilah, Aisyah et al. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2): 1–17.
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2013. "Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran." In Jakarta: PT Bumi Aksara, 121.
- Jaylin. 2024. "Pembelajaran IPAS." (20): 8–30.
- Joshua, Biantoro. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Dengan Materi Pecahan Bagi Kelas III Sekolah Dasar." : 111.
- Jusuf, H. 2016. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *In Jurnal Ticom* 5(1).
- Jusuf, Heni. 2016. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." : 2.
- Kosmiyah, Indah. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Lestari, Fibria Anggraini Puji. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan* 1(1): 534–40.
- Mawar Sari et al. 2024. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Melalui Pemanfaatan Media Diorama." *Warta Dharmawangsa* 18(1): 193–204.
- M., Khairani. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- McColskey, J. A. Fredricks and W. 2015. "The Measurement of Student Engagement: A Comparative Analysis of Various Methods and Student Self-Report Instruments,." *Handbook of Research on Student Engagemen* 763–782.
- Munir. 2015. "Pembelajaran Jarak Jauh." In Bandung: ALFABETA, CV, 1.

- Mutadi. 2013. "Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika." In Semarang: Balai Diklat Keagamaan, 12.
- Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, and Baina Qodriani. 2023. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka." *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 2: 54–65.
- Nuryani, Sri. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *jurnal pendidikan dasar flobamorata* 4(2).
- Prof.Dr.H.Djaali. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara. <https://elibrary.uinsgd.ac.id/detail/metodologi-penelitian-kuantitatif-/24520>.
- Putra, AR. 2019. "Jenjang Pendidikan." *Universitas Islam Riau*: 8–29. <https://repository.uir.ac.id/3365/6/bab2.pdf>.
- Putri, Anisa. 2023. "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dekak-Dekak Bilangan Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar."
- Rizki Iestari, Dkk. 2023. "Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran Ips Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD." *jurnal ilmiah PGSD*.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash Jurnal Pendidikan Matematika." 8: 179.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Saipul Pajri Rusli. 2020. "PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21." : 1–7.
- Sakila, Dheada. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh (BAB II)." *Karakteristik Media Pembelajaran*: 10–35.
- Saleh, M. S et al. 2023. "Media Pembelajaran." <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Septy Nurfadhilla. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Pusdikra MJ.
- Sholeh, Muhammad, and Nur Aini. 2023. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Media Card Sort Muatan IPA Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5(4): 1686–92.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Ed. Rev. c. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- . 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ulah, Binti Mas. 2013. "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Metode Eksperimen Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Unggulan Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAN Purwoasri Tahun 2013."

- Warsita, Bambang. 2014. "Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya."
In Jakarta: PT. Rineka Cipta, 265.
- Widhianto, Andrian. 2021. "Media Pembelajaran."
- Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina and S. Tanaka. 2014. "Gamification, Inc.
Recreating Companies through Games,."
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. 2022. "Gamification: Membuat Belajar Seasyik
Bermain Game." In adi.

Lampiran 1 Modul Ajar



MODUL AJAR

“PERUBAHAN WUJUD BENDA”

A. INFORMASI UMUM MODUL AJAR

1. Identitas Modul :

- Nama Penyusun : Rezki Sukmawati Br. Surbakti
- Unit Kerja : SD Negeri 130001 Tanjung Balai
- Tahun Penyusun : 2025
- Jenjang : Sekolah Dasar
- Kelas / Fase : 4/B
- Semester : 1 (Satu)
- Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
- Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit (1 Kali Pertemuan)

2. Kompetensi Awal :

Peserta didik diharapkan telah memahami konsep dasar perubahan wujud benda

3. Profil Pelajar Pancasila :

- ❖ Gotong Royong: Siswa berkolaborasi dalam kegiatan percobaan dan diskusi kelompok.
- ❖ Bernalar Kritis: Siswa menganalisis hasil pengamatan dan menghubungkannya dengan konsep perubahan wujud benda.
- ❖ Mandiri: Siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas percobaan secara mandiri maupun kelompok.

4. Sarana dan Prasarana

- ❖ **Sarana:** Papan tulis, proyektor, bahan ajar interaktif.
- ❖ bahan bacaan, lembar kerja, es batu, lilin, penghitung waktu.
- ❖ **Prasarana:** Ruang kelas dan halaman sekolah yang kondusif.

5. Target Peserta Didik :

- ❖ Peserta didik reguler (Siswa secara umum tidak memiliki kesulitan khusus dalam memahami materi)

6. Model Pembelajaran :

- ❖ Pendekatan: Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, mengomunikasikan)
- ❖ Strategi: Eksperimen, Diskusi Kelompok, Presentasi
- ❖ Metode: Gamifikasi, Eksplorasi, Penugasan

B. KOMPONEN INTI MODUL AJAR

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra; siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian

sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; *proses perubahan wujud benda dan perubahan bentuk energi*

2. Tujuan Pembelajaran

- ❖ Peserta didik memahami proses perubahan wujud benda dan perubahan energi

3. Alur Capaian Tujuan Pembelajaran

- ❖ Melalui tayangan video, siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda dan perubahan energi dengan benar
- ❖ Melalui media es batu dan lilin, siswa dapat melakukan pengamatan dan mendokumentasikan hasil pengamatan dengan tepat
- ❖ Melalui aktivitas pengamatan, siswa dapat menyampaikan hasil pengamatan dalam bentuk presentasi dengan tepat.

4. Pertanyaan Pemantik

- ❖ Guru memberikan pertanyaan pemantik dari cerita (storytelling) “Mengapa es krim bisa mencair ?

5. Langkah -langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- ❖ Salam Pembuka
- ❖ Menanyakan kabar siswa
- ❖ Mengecek Kehadiran
- ❖ Doa Pembuka
- ❖ Menyampaikan materi pembelajaran
- ❖ Mengawali materi dengan storytelling (Kisah seorang anak mennagis karena es krimnya mencair)
- ❖ Memberikan pertanyaan pemantik
- ❖ Mengajak siswa bermain game interaktif
- ❖ Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran bagi siswa

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- ❖ Melalui proyektor, guru menampilkan beberapa video yang menunjukkan faktor- faktor perubahan wujud benda, seperti pembakaran, pemanasan, pencampuran dan pembusukan.
- ❖ Guru memfasilitasi murid melalui tanya jawab yang berkaitan dengan video yang ditampilkan
- ❖ Memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami
- ❖ Guru Mengelompokkan siswa menjadi 2 kelompok (5-6 orang per kelompok):

Kelompok 1: Mengamati perubahan lilin karena dibakar

Kelompok 2: Mengamati perubahan es batu oleh panas matahari

- ❖ Setiap kelompok diberikan LKPD dan bahan bacaan sederhana
 - ❖ Guru mendampingi murid di dalam kelompok secara bergantian
 - ❖ Masing-masing kelompok mendokumentasikan hasil pengamatan mereka dan mempresentasikan di depan kelas, kelompok lain menanggapi
 - ❖ Memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil kerja kelompok
 - ❖ Peserta didik menempel hasil pengamatan di pohon pengetahuan kelas
 - ❖ Melakukan tes akhir
- c. Kegiatan Penutup (10 menit)**
- ❖ Mengajak siswa untuk membuat rangkuman
 - ❖ Penugasan
 - ❖ Refleksi
 - ❖ Doa Penutup

6. Asesmen

a. Asesmen Formatif

- ❖ Observasi Keterlibatan Siswa: Mengamati partisipasi siswa selama diskusi dan kegiatan kelompok.

- ❖ Presentasi Kelompok: Menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil pengamatan
 - ❖ Lembar Pengamatan: Memeriksa keakuratan dan detail pengamatan yang dicatat oleh siswa.
- b. **Asesmen Sumatif** : Tes Pilihan Berganda

Lampiran 2 Materi

PERUBAHAN WUJUD BENDA

1. Pengertian

Perubahan wujud benda adalah peristiwa berubahnya bentuk fisik suatu benda karena pengaruh suhu panas atau dingin. Perubahan ini tidak mengubah zat dasar benda tersebut, hanya bentuk atau wujudnya saja.

2. Macam -macam Perubahan Wujud Benda

- a. Mencair : Perubahan dari padat menjadi cair. Contoh: es batu yang meleleh menjadi air.
- b. Menguap: Perubahan dari cair menjadi gas. Contoh: air yang mendidih menghasilkan uap.
- c. Membeku: Perubahan dari cair menjadi padat. Contoh: air menjadi es batu di dalam freezer.
- d. Mengembun: Perubahan dari gas menjadi cair. Contoh: uap air yang menjadi titik-titik air pada gelas dingin.
- e. Menyublim: Perubahan dari padat langsung menjadi gas. Contoh: kapur barus yang lama-kelamaan habis.
- f. Mengkristal: Perubahan dari gas langsung menjadi padat. Contoh: pembentukan salju dari uap air di udara.

3. Contoh Perubahan Wujud Benda dalam Kehidupan Sehari-hari

- a. Menjemur pakaian basah → Menguap
- b. Membuat es batu di freezer → Membeku
- c. Uap air pada kaca jendela dingin → Mengembun
- d. Es krim yang meleleh → Mencair

4. Kesimpulan

Perubahan wujud benda merupakan bagian dari perubahan fisika yang hanya mengubah bentuk, bukan zatnya. Perubahan ini terjadi karena pengaruh suhu panas atau dingin, dan sangat sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI SISWA KELAS IV

Nama Siswa :

Tanggal Observasi :

Nama Obsever :

Dimensi (Taksonomi Bloom)	Indikator keaktifan belajar siswa	Contoh Perilaku yang di amati	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Mengingat	Siswa mampu menyebutkan jenis - jenis perubahan wujud benda	Menjawab Pertanyaan recal dalam game, menyebutkan contoh mencair, membeku ,dll				
Memahami	Siswa dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda	Menjelaskan jawaban saat bermain game, berdiskusi tentang proses mencair, menguap, dll				
Menerapkan	Siswa dapat menyelesaikan soal berbasis gamifikasi dengan tepat	Menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan level permainan/kuis interaktif				
Menganalisis	Siswa mampu membedakan antara perubahan fisika dan kimia	Mengidentifikasi mana perubahan yang bisa kembali atau tidak saat bermain				
Jumlah Skor yang di peroleh						
Rata -rata						
Kategori						

Lampiran 4 Lembar Angket

RESPON SISWA/I TERHADAP MEDIA GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN IPAS

A. IDENTITAS SISWA/I

Nama :

Kelas :

B. PETUNJUK

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapatmu. Pilihan jawaban terdiri dari **Sangat Setuju (SS)**, **Setuju (S)**, **Netral (N)**, **Tidak Setuju (TS)**, dan **Sangat Tidak Setuju (STS)**. Isilah seluruh pernyataan di bawah ini sesuai dengan pengalaman yang kamu alami pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik.					
2.	Saya lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media gamifikasi.					
3.	Media gamifikasi membantu saya lebih mudah memahami materi.					
4.	Saya lebih aktif mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media gamifikasi.					
5.	Media gamifikasi membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.					
6.	Saya lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan adanya media gamifikasi.					

7.	Media gamifikasi membantu saya bekerja sama dengan teman.					
8.	Saya merasa tertantang untuk meraih nilai terbaik dalam media gamifikasi.					
9.	Media gamifikasi lebih menyenangkan dibanding pembelajaran biasa.					
10.	Saya ingin guru lebih sering menggunakan media gamifikasi dalam pembelajaran.					

SOAL PRE -TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut ?
 - a. Menguap
 - b. Membeku
 - c. **Mencair**
 - d. Mengembun
2. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?
 - a. **Menguap**
 - b. Membeku
 - c. Mencair
 - d. Menyublim
3. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?
 - a. Es batu menjadi air
 - b. Air mendidih menjadi uap
 - c. **Kapur barus menjadi gas**
 - d. Air menjadi es
4. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?
 - a. Uap
 - b. **Es**
 - c. Embun
 - d. Gas
5. Perubahan Wujud dari gas menjadi cair disebut ?
 - a. Mencair
 - b. **Mengembun**
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
6. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?
 - a. Karena es menyerap cahaya
 - b. Karena suhu udara menurun
 - c. **Karena sinar matahari memanaskan es**
 - d. Karena air mendidih
7. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?
 - a. Mencair
 - b. **Mengembun**
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
8. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?

- a. **Panas berkurang**
 - b. Suhu naik
 - c. Air Menguap
 - d. Kaca berkabut
9. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?
- a. Cair menjadi padat
 - b. **Cair menjadi gas**
 - c. Padat menjadi cair
 - d. Gas menjadi cair
10. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - c. **Pencairan**
 - d. Penyubliman
11. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- a. Pembekuan
 - b. Pengembunan
 - c. Pencairan
 - d. **Penyubliman**
12. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
- a. Menguap
 - b. **Mengembun**
 - c. Menyublim
 - d. Mencair
13. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
- a. Es krim mencair, air menyublim
 - b. Es krim membeku, air mencair
 - c. **Es krim mencair, air menguap**
 - d. Es krim mengembun, air membeku
14. Sinta melihat ada embun di daun-daun saat pagi hari, padahal malam sebelumnya tidak hujan. Dari informasi ini, apa yang bisa kamu simpulkan?
- a. Embun muncul karena udara malam menjadi panas
 - b. Embun berasal dari tanah
 - c. **Embun terbentuk karena uap air di udara menjadi cair**
 - d. Embun muncul karena hujan turun malam hari
15. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?

- a. Es bocor keluar
- b. Botol mengeluarkan air
- c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin**
- d. Es berubah menjadi uap

SOAL POST-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut ?
 - a. Menguap
 - b. Membeku
 - c. **Mencair**
 - d. Mengembun
2. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?
 - a. **Menguap**
 - b. Membeku
 - c. Mencair
 - d. Menyublim
3. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?
 - a. Es batu menjadi air
 - b. Air mendidih menjadi uap
 - c. **Kapur barus menjadi gas**
 - d. Air menjadi es
4. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?
 - a. Uap
 - b. **Es**
 - c. Embun
 - d. Gas
5. Perubahan Wujud dari gas menjadi cair disebut ?
 - a. Mencair
 - b. **Mengembun**
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
6. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?
 - a. Karena es menyerap cahaya
 - b. Karena suhu udara menurun
 - c. **Karena sinar matahari memanaskan es**
 - d. Karena air mendidih
7. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?
 - a. Mencair
 - b. **Mengembun**
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
8. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?
 - a. **Panas berkurang**

- b.Suhu naik
 - c.,Air Menguap
 - d.Kaca berkabut
9. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?
- a.Cair menjadi padat
 - b.Cair menjadi gas**
 - c.Padat menjadi cair
 - d.Gas menjadi cair
10. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a.Pengembunan
 - b.Pembekuan
 - c.Pencairan**
 - d.Penyubliman
11. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- a.Pembekuan
 - b.Pengembunan
 - c.Pencairan
 - d.Penyubliman**
12. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
- a.Menguap
 - b.Mengembun**
 - c.Menyublim
 - d.Mencair
13. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
- a.Es krim mencair, air menyublim
 - b.Es krim membeku, air mencair
 - c.Es krim mencair, air menguap**
 - d.Es krim mengembun, air membeku
14. Sinta melihat ada embun di daun-daun saat pagi hari, padahal malam sebelumnya tidak hujan. Dari informasi ini, apa yang bisa kamu simpulkan?
- a.Embun muncul karena udara malam menjadi panas
 - b.Embun berasal dari tanah
 - c.Embun terbentuk karena uap air di udara menjadi cair**
 - d.Embun muncul karena hujan turun malam hari
15. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?
- a.Es bocor keluar

b. Botol mengeluarkan air

c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin

d. Es berubah menjadi uap

Lampiran 5 Dokumentasi







Lampiran 5 Uji Validitas

		Correlations														
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
S1	Pearson Correlation	1	.754**	.517**	.573**	.256	.943**	.486*	.675**	.603**	.415*	.443*	.422*	.443*	.283	.537**
	Sig. (2-tailed)		.000	.007	.002	.207	.000	.038	.000	.001	.025	.023	.032	.023	.181	.005
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S2	Pearson Correlation	.754**	1	.623**	.511**	.167	.918**	.629**	.588**	.850**	.349	.522**	.490*	.959	.959	.462*
	Sig. (2-tailed)			.001	.008	.360	.000	.002	.002	.000	.083	.006	.011	.072	.072	.018
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S3	Pearson Correlation	.517**	.623**	1	.925**	.144	.571**	.850**	.197	.733**	.144	.574**	.459*	.418*	.419*	.324
	Sig. (2-tailed)				.000	.483	.002	.000	.335	.000	.483	.002	.018	.034	.034	.108
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S4	Pearson Correlation	.573**	.511**	.925**	1	.228	.617**	.786**	.259	.637**	.228	.480*	.349	.495*	.324	.283
	Sig. (2-tailed)					.267	.001	.000	.207	.000	.267	.013	.080	.013	.108	.047
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S5	Pearson Correlation	.256	.167	.144	.228	1	.283	.298	-.061	.324	.071	.324	.187	.793**	.168	.093
	Sig. (2-tailed)						.161	.137	.787	.186	.729	.106	.388	.000	.412	.888
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S6	Pearson Correlation	.486*	.629**	.850**	.571**	.283	1	.485*	.872**	.778**	.458*	.441*	.391*	.441*	.272	.653**
	Sig. (2-tailed)					.181		.012	.000	.000	.021	.024	.048	.024	.178	.003
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S7	Pearson Correlation	.409*	.528**	.959	.786**	.299	.485*	1	.077	.623**	-.028	.823**	.359	.294	.298	.181
	Sig. (2-tailed)			.000	.000	.088	.137	.012		.710	.981	.004	.001	.071	.142	.388
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S8	Pearson Correlation	.675**	.588**	.197	.258	-.061	.672**	.077	1	.443*	.732**	.123	.888	.123	-.637*	.854**
	Sig. (2-tailed)			.395	.287	.787	.000	.718		.023	.000	.549	.000	.549	.000	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S9	Pearson Correlation	.603**	.850**	.733**	.637**	.324	.778**	.623**	.443*	1	.488*	.527**	.522**	.527**	.370	.613**
	Sig. (2-tailed)					.000	.000	.001	.023		.013	.006	.006	.006	.000	.001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S10	Pearson Correlation	.415*	.349	.144	.228	.071	.458*	-.028	.732**	.488*	1	.012	.187	.324	.012	.857**
	Sig. (2-tailed)					.729	.021	.984	.000	.013			.064	.368	.106	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S11	Pearson Correlation	.443*	.522**	.959	.480*	.324	.441*	.623**	.123	.527**	.012	1	.359	.370	.370	.144
	Sig. (2-tailed)			.000	.002	.013	.106	.024	.381	.000	.984	.984		.072	.063	.482
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S12	Pearson Correlation	.422*	.498*	.459*	.349	.197	.391*	.359	.099	.522**	.187	.359	1	.359	.858**	.137
	Sig. (2-tailed)					.388	.080	.071	.864	.006	.363	.072		.072	.000	.564
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S13	Pearson Correlation	.443*	.359	.419*	.480*	.793**	.441*	.298	.123	.527**	.324	.370	.359	1	.370	.359
	Sig. (2-tailed)			.034	.013	.000	.024	.142	.549	.006	.108	.063	.072		.063	.138
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S14	Pearson Correlation	.283	.359	.418*	.324	.168	.272	.298	-.037	.370	.012	.370	.850**	.370	1	-.012
	Sig. (2-tailed)			.034	.188	.412	.178	.142	.858	.063	.954	.063	.000	.003		.854
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
S15	Pearson Correlation	.537**	.462*	.324	.283	.093	.553**	.187	.854**	.613**	.857**	.144	.137	.300	-.012	1
	Sig. (2-tailed)			.106	.047	.686	.003	.388	.000	.001	.000	.482	.554	.138	.954	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6 Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	15

Lampiran 7 Uji Hipotesis

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTTEST	.183	26	.026	.885	26	.007
PRETEST	.202	26	.008	.892	26	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 8 Uji N Gain

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-13.334	12.934	2.537	18.559	8.110	5.257	25	.000

Actiuate Windows

SOAL PRE -TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : AliF
Kelas :
No. Absen :
Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut ?

- a. Menguap
- b. Membeku
- ☒ c. Mencair
- d. Mengembun

2. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- ☒ a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- d. Menyublim

3. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- a. Es batu menjadi air
- b. Air mendidih menjadi uap
- ☒ c. Kapur barus menjadi gas
- d. Air menjadi es

4. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- a. Uap
- ☒ b. Es
- c. Embun
- d. Gas

5. Perubahan Wujud dari gas menjadi cair disebut ?

- a. Mencair
- ☒ b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

93.3

6. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?
- a. Karena es menyerap cahaya
 - b. Karena suhu udara menurun
 - ☒ c. Karena sinar matahari memanaskan es
 - d. Karena air mendidih
7. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?
- a. Mencair
 - ☒ b. Mengembun
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
8. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?
- a. Panas berkurang
 - ☒ b. Suhu naik
 - c. Air Menguap
 - d. Kaca berkabut
9. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?
- a. Cair menjadi padat
 - ☒ b. Cair menjadi gas
 - c. Padat menjadi cair
 - d. Gas menjadi cair
10. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
11. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?

- a. Pembekuan
- b. Pengembunan
- c. Pencairan
- ☒ d. Penyubliman

12. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?

- a. Menguap
- ☒ b. Mengembun
- c. Menyublim
- d. Mencair

13. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?

- a. Es krim mencair, air menyublim
- b. Es krim membeku, air mencair
- ☒ c. Es krim mencair, air menguap
- d. Es krim mengembun, air membeku

14. Sinta melihat ada embun di daun-daun saat pagi hari, padahal malam sebelumnya tidak hujan. Dari informasi ini, apa yang bisa kamu simpulkan?

- a. Embun muncul karena udara malam menjadi panas
- b. Embun berasal dari tanah
- ☒ c. Embun terbentuk karena uap air di udara menjadi cair
- d. Embun muncul karena hujan turun malam hari

15. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?

- a. Es bocor keluar
- b. Botol mengeluarkan air
- ☒ c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
- d. Es berubah menjadi uap

SOAL PRE -TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : M. AL HAFIZI
Kelas :
No. Absen :
Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

~~1.~~ Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut ?

- a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- ☒ d. Mengembun

2. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- ☒ a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- d. Menyublim

~~3.~~ Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- ☒ a. Es batu menjadi air
- b. Air mendidih menjadi uap
- c. Kapur barus menjadi gas
- d. Air menjadi es

4. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- a. Uap
- ☒ b. Es
- c. Embun
- d. Gas

~~5.~~ Perubahan Wujud dari gas menjadi cair disebut ?

- a. Mencair
- ☒ b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

26.6

6. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?
- ☒ a. Karena es menyerap cahaya
 - b. Karena suhu udara menurun
 - c. Karena sinar matahari memanaskan es
 - d. Karena air mendidih
7. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?
- ☒ a. Mencair
 - b. Mengembun
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
8. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?
- a. Panas berkurang
 - ☒ b. Suhu naik
 - c. Air Menguap
 - d. Kaca berkabut
9. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?
- ☒ a. Cair menjadi padat
 - b. Cair menjadi gas
 - c. Padat menjadi cair
 - d. Gas menjadi cair
10. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
11. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?

- a) Pembekuan
- b. Pengembunan
- c. Pencairan
- d. Penyubliman

~~12.~~ Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?

- a) Menguap
- b. Mengembun
- c. Menyublim
- d. Mencair

~~13.~~ Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?

- a. Es krim mencair, air menyublim
- ☒ b) Es krim membeku, air mencair
- c. Es krim mencair, air menguap
- d. Es krim mengembun, air membeku

~~14.~~ Sinta melihat ada embun di daun-daun saat pagi hari, padahal malam sebelumnya tidak hujan. Dari informasi ini, apa yang bisa kamu simpulkan?

- ☒ a) Embun muncul karena udara malam menjadi panas
- b. Embun berasal dari tanah
- c. Embun terbentuk karena uap air di udara menjadi cair
- d. Embun muncul karena hujan turun malam hari

~~15.~~ Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?

- a. Es bocor keluar
- b. Botol mengeluarkan air
- c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
- ☒ d) Es berubah menjadi uap

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI SISWA KELAS IV

Nama Siswa :

Tanggal Observasi :

Nama Obsever :

Dimensi (Taksonomi Bloom)	Indikator keaktifan belajar siswa	Contoh Perilaku yang di amati	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Mengingat	Siswa mampu menyebutkan jenis - jenis perubahan wujud benda	Menjawab Pertanyaan recal dalam game, menyebutkan contoh mencair, membeku ,dll				✓
Memahami	Siswa dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda	Menjelaskan jawaban saat bermain game, berdiskusi tentang proses mencair, menguap, dll				✓
Menerapkan	Siswa dapat menyelesaikan soal berbasis gamifikasi dengan tepat	Menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan level permainan/kuis interaktif			✓	
Menganalisis	Siswa mampu membedakan antara perubahan fisika dan kimia	Mengidentifikasi mana perubahan yang bisa kembali atau tidak saat bermain				✓
Jumlah Skor yang di peroleh						
Rata -rata						
Kategori						

93.75

KELOMPOK 1

RAZIK HANAN Srg.
M. AHAFIZI

HAIKAL HISYAM HASIBUAN

FEBRIYANTI

SABRINA

ANDRE

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI SISWA KELAS IV

Nama Siswa :

Tanggal Observasi :

Nama Observer :

Dimensi (Taksonomi Bloom)	Indikator keaktifan belajar siswa	Contoh Perilaku yang di amati	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Mengingat	Siswa mampu menyebutkan jenis - jenis perubahan wujud benda	Menjawab Pertanyaan recal dalam game, menyebutkan contoh mencair, membeku ,dll				✓
Memahami	Siswa dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda	Menjelaskan jawaban saat bermain game, berdiskusi tentang proses mencair, menguap, dll				✓
Menerapkan	Siswa dapat menyelesaikan soal berbasis gamifikasi dengan tepat	Menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan level permainan/kuis interaktif				✓
Menganalisis	Siswa mampu membedakan antara perubahan fisika dan kimia	Mengidentifikasi mana perubahan yang bisa kembali atau tidak saat bermain			✓	
Jumlah Skor yang di peroleh						
Rata -rata						
Kategori						

93.75

kelompok 2 : Dini, Bintang, Savki, Alif, Anisa, R.P.SA

kelompok 2 : NUR andini, binbangapriliani.

M.SAUQI DIRGA AZHAR Sianipar
SAUQID ALIF AZHAR pulungan
Anisa Pulri
Eha Nurisa

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI SISWA KELAS IV

Nama Siswa :

Tanggal Observasi :

Nama Obsever :

Dimensi (Taksonomi Bloom)	Indikator keaktifan belajar siswa	Contoh Perilaku yang di amati	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Mengingat	Siswa mampu menyebutkan jenis - jenis perubahan wujud benda	Menjawab Pertanyaan recal dalam game, menyebutkan contoh mencair, membeku ,dll				✓
Memahami	Siswa dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda	Menjelaskan jawaban saat bermain game, berdiskusi tentang proses mencair, menguap, dll				✓
Mencrapkan	Siswa dapat menyelesaikan soal berbasis gamifikasi dengan tepat	Menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan level permainan/kuis interaktif				✓
Menganalisis	Siswa mampu membedakan antara perubahan fisika dan kimia	Mengidentifikasi mana perubahan yang bisa kembali atau tidak saat bermain			✓	
Jumlah Skor yang di peroleh						
Rata -rata						
Kategori						

kelompok : 3

Nama

: M. Anas
 : ZULAFandi
 : Khairun Nisa
 : IN Dah Salwa Werdinah
 : ZIDANE RAJASA
 : m. DaFo
 : NIZAM ARYATI B

93,75

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI SISWA KELAS IV

Nama Siswa :

Tanggal Observasi :

Nama Observer :

Dimensi (Taksonomi Bloom)	Indikator keaktifan belajar siswa	Contoh Perilaku yang di amati	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Mengingat	Siswa mampu menyebutkan jenis - jenis perubahan wujud benda	Menjawab Pertanyaan recal dalam game, menyebutkan contoh mencair, membeku ,dll				✓
Memahami	Siswa dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda	Menjelaskan jawaban saat bermain game, berdiskusi tentang proses mencair, menguap, dll				✓
Menerapkan	Siswa dapat menyelesaikan soal berbasis gamifikasi dengan tepat	Menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan level permainan/kuis interaktif			✓	
Menganalisis	Siswa mampu membedakan antara perubahan fisika dan kimia	Mengidentifikasi mana perubahan yang bisa kembali atau tidak saat bermain			✓	
Jumlah Skor yang di peroleh						
Rata -rata						
Kategori						

Kelompok 4:

- Ardinta aswal sinaga

- Nela aqra nazila

- Mubarak al gori

- putra ardiansyah

- Afiz Aail mawardi hsb

- Rayhan poffa s.

87.5

SOAL POST -TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : SATRIA WIRAWA

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut ?

- a. Menguap
- b. Membeku
- ☒ c. Mencair
- d. Mengembun

2. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- ☒ a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- d. Menyublim

3. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- a. Es batu menjadi air
- b. Air mendidih menjadi uap
- ☒ c. Kapur barus menjadi gas
- d. Air menjadi es

4. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- a. Uap
- ☒ b. Es
- c. Embun
- d. Gas

5. Perubahan Wujud dari gas menjadi cair disebut ?

- a. Mencair
- ☒ b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

6. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?

- a. Karena es menyerap cahaya

- b. Karena suhu udara menurun
 - ☒ c. Karena sinar matahari memanaskan es
 - d. Karena air mendidih
7. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?
- a. Mencair
 - ☒ b. Mengembun
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
8. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?
- ☒ a. Panas berkurang
 - b. Suhu naik
 - c. Air Menguap
 - d. Kaca berkabut
9. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?
- a. Cair menjadi padat
 - ☒ b. Cair menjadi gas
 - c. Padat menjadi cair
 - d. Gas menjadi cair
10. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
11. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- a. Pembekuan
 - b. Pengembunan

c. Pencairan

☒ d. Penyubliman

12. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat.

Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?

a. Menguap

☒ b. Mengembun

c. Menyublim

d. Mencair

13. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat.

Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?

a. Es krim mencair, air menyublim

b. Es krim membeku, air mencair

☒ c. Es krim mencair, air menguap

d. Es krim mengembun, air membeku

14. Sinta melihat ada embun di daun-daun saat pagi hari, padahal malam sebelumnya tidak hujan. Dari informasi ini, apa yang bisa kamu simpulkan?

a. Embun muncul karena udara malam menjadi panas

b. Embun berasal dari tanah

☒ c. Embun terbentuk karena uap air di udara menjadi cair

d. Embun muncul karena hujan turun malam hari

15. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?

☒ a. Es bocor keluar

b. Botol mengeluarkan air

c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin

d. Es berubah menjadi uap

SOAL POST-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : Indah Salwa Azzahrah

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut ?

- a. Menguap
- b. Membeku
- ☒ c. Mencair
- d. Mengembun

2. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- ☒ d. Menyublim

3. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- a. Es batu menjadi air
- b. Air mendidih menjadi uap
- ☒ c. Kapur barus menjadi gas
- d. Air menjadi es

4. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- a. Uap
- ☒ b. Es
- c. Embun
- d. Gas

5. Perubahan Wujud dari gas menjadi cair disebut ?

- ☒ a. Mencair
- b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

6. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?

- ☒ a. Karena es menyerap cahaya

33.3

- b. Karena suhu udara menurun
- c. Karena sinar matahari memanaskan es
- d. Karena air mendidih

7. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?

- a. Mencair
- ☒ b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

8. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?

- a. Panas berkurang
- ☒ b. Suhu naik
- c. Air Menguap
- d. Kaca berkabut

9. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?

- a. Cair menjadi padat
- b. Cair menjadi gas
- ☒ c. Padat menjadi cair
- d. Gas menjadi cair

10. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?

- a. Pengembunan
- b. Pembekuan
- ☒ c. Pencairan
- d. Penyubliman

11. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?

- a. Pembekuan
- ☒ b. Pengembunan

- c. Pencairan
- d. Penyubliman

~~12.~~ Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?

- ☒ a. Menguap
- b. Mengembun
- c. Menyublim
- d. Mencair

~~13.~~ Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?

- a. Es krim mencair, air menyublim
- ☒ b. Es krim membeku, air mencair
- c. Es krim mencair, air menguap
- d. Es krim mengembun, air membeku

~~14.~~ Sinta melihat ada embun di daun-daun saat pagi hari, padahal malam sebelumnya tidak hujan. Dari informasi ini, apa yang bisa kamu simpulkan?

- a. Embun muncul karena udara malam menjadi panas
- b. Embun berasal dari tanah
- c. Embun terbentuk karena uap air di udara menjadi cair
- ☒ d. Embun muncul karena hujan turun malam hari

~~15.~~ Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?

- a. Es bocor keluar
- b. Botol mengeluarkan air
- c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
- ☒ d. Es berubah menjadi uap

SOAL PRE-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : Alif

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- ☒ a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- d. Menyublim

2. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- a. Es batu menjadi air
- b. Air mendidih menjadi uap
- ☒ c. Kapur barus menjadi gas
- d. Air menjadi es

3. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- a. Uap
- ☒ b. Es
- c. Embun
- d. Gas

4. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?

- a. Karena es menyerap cahaya
- b. Karena suhu udara menurun
- ☒ c. Karena sinar matahari memanaskan es
- d. Karena air mendidih

5. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?

- a. Mencair
- ☒ b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

6. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?

- ☒ a. Panas berkurang
- b. Suhu naik
- c. Air Menguap
- d. Kaca berkabut

7. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?

- ☒ a. Cair menjadi padat
- b. Cair menjadi gas
- c. Padat menjadi cair
- ☒ d. Gas menjadi cair

93

8. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
9. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- a. Pembekuan
 - b. Pengembunan
 - c. Pencairan
 - ☒ d. Penyubliman
10. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
- a. Menguap
 - ☒ b. Mengembun
 - c. Menyublim
 - d. Mencair
11. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
- a. Es krim mencair, air menyublim
 - b. Es krim membeku, air mencair
 - ☒ c. Es krim mencair, air menguap
 - d. Es krim mengembun, air membeku
12. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?
- a. Es bocor keluar
 - b. Botol mengeluarkan air
 - ☒ c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
 - d. Es berubah menjadi uap

SOAL PRE-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : bintang apriyani

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?
☒ a. Menguap
☐ b. Membeku
☐ c. Mencair
☐ d. Menyublim
2. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?
☒ a. Es batu menjadi air
☐ b. Air mendidih menjadi uap
☐ c. Kapur barus menjadi gas
☒ d. Air menjadi es
3. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?
☐ a. Uap
☐ b. Es
☐ c. Embun
☒ d. Gas
4. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?
☐ a. Karena es menyerap cahaya
☐ b. Karena suhu udara menurun
☐ c. Karena sinar matahari memanaskan es
☒ d. Karena air mendidih
5. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?
☐ a. Mencair
☐ b. Mengembun
☒ c. Menguap
☐ d. Menyublim
6. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?
☐ a. Panas berkurang
☒ b. Suhu naik
☐ c. Air Menguap
☐ d. Kaca berkabut
7. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?
☒ a. Cair menjadi padat
☒ b. Cair menjadi gas
☐ c. Padat menjadi cair
☐ d. Gas menjadi cair

8. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
9. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- a. Pembekuan
 - b. Pengembunan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
10. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
- a. Menguap
 - b. Mengembun
 - ☒ c. Menyublim
 - d. Mencair
11. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
- a. Es krim mencair, air menyublim
 - b. Es krim membeku, air mencair
 - c. Es krim mencair, air menguap
 - ☒ d. Es krim mengembun, air membeku
12. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?
- a. Es bocor keluar
 - b. Botol mengeluarkan air
 - ☒ c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
 - d. Es berubah menjadi uap

SOAL PRE-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : M. Al Hafidz

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- d. Menyublim

2. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- a. Es batu menjadi air
- b. Air mendidih menjadi uap
- c. Kapur barus menjadi gas
- d. Air menjadi es

3. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- a. Uap
- b. Es
- c. Embun
- d. Gas

4. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?

- a. Karena es menyerap cahaya
- b. Karena suhu udara menurun
- c. Karena sinar matahari memanaskan es
- d. Karena air mendidih

5. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?

- a. Mencair
- b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

6. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?

- a. Panas berkurang
- b. Suhu naik
- c. Air Menguap
- d. Kaca berkabut

7. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?

- a. Cair menjadi padat
- b. Cair menjadi gas
- c. Padat menjadi cair
- d. Gas menjadi cair

27

8. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
a. Pengembunan
b. Pembekuan
c. Pencairan
d. Penyubliman
9. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
a. Pembekuan
b. Pengembunan
c. Pencairan
d. Penyubliman
10. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
a. Menguap
b. Mengembun
c. Menyublim
d. Mencair
11. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
a. Es krim mencair, air menyublim
b. Es krim membeku, air mencair
c. Es krim mencair, air menguap
d. Es krim mengembun, air membeku
12. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?
a. Es bocor keluar
b. Botol mengeluarkan air
c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
d. Es berubah menjadi uap

SOAL POST-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : SATRIA WIBAWA

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?
 - ☒ a. Menguap
 - b. Membeku
 - c. Mencair
 - d. Menyublim
2. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?
 - a. Es batu menjadi air
 - b. Air mendidih menjadi uap
 - ☒ c. Kapur barus menjadi gas
 - d. Air menjadi es
3. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?
 - a. Uap
 - ☒ b. Es
 - c. Embun
 - d. Gas
4. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?
 - a. Karena es menyerap cahaya
 - b. Karena suhu udara menurun
 - ☒ c. Karena sinar matahari memanaskan es
 - d. Karena air mendidih
5. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?
 - a. Mencair
 - ☒ b. Mengembun
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
6. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?
 - ☒ a. Panas berkurang
 - b. Suhu naik
 - c. Air Menguap
 - d. Kaca berkabut
7. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?
 - a. Cair menjadi padat
 - ☒ b. Cair menjadi gas
 - c. Padat menjadi cair
 - d. Gas menjadi cair

8. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
9. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- a. Pembekuan
 - b. Pengembunan
 - c. Pencairan
 - ☒ d. Penyubliman
10. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
- a. Menguap
 - ☒ b. Mengembun
 - c. Menyublim
 - d. Mencair
11. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
- a. Es krim mencair, air menyublim
 - b. Es krim membeku, air mencair
 - ☒ c. Es krim mencair, air menguap
 - d. Es krim mengembun, air membeku
12. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?
- a. Es bocor keluar
 - b. Botol mengeluarkan air
 - ☒ c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
 - d. Es berubah menjadi uap

SOAL POST-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : Khairun Hisu

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- ☒ a. Menguap
- ☐ b. Membeku
- ☐ c. Mencair
- ☐ d. Menyublim

2. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- ☐ a. Es batu menjadi air
- ☐ b. Air mendidih menjadi uap
- ☐ c. Kapur barus menjadi gas
- ☒ d. Air menjadi es

3. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- ☐ a. Uap
- ☒ b. Es
- ☐ c. Embun
- ☐ d. Gas

4. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?

- ☐ a. Karena es menyerap cahaya
- ☐ b. Karena suhu udara menurun
- ☒ c. Karena sinar matahari memanaskan es
- ☐ d. Karena air mendidih

5. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?

- ☐ a. Mencair
- ☒ b. Mengembun
- ☐ c. Menguap
- ☐ d. Menyublim

6. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?

- ☐ a. Panas berkurang
- ☐ b. Suhu naik
- ☐ c. Air Menguap
- ☒ d. Kaca berkabut

7. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?

- ☐ a. Cair menjadi padat
- ☒ b. Cair menjadi gas
- ☐ c. Padat menjadi cair
- ☐ d. Gas menjadi cair

40

- ☒ Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- Pengembunan
 - Pembekuan
 - Pencairan
 - ☒ Penyubliman
- ☒ Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- Pembekuan
 - Pengembunan
 - ☒ Pencairan
 - Penyubliman
- ☒ Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
- Menguap
 - ☒ Mengembun
 - Menyublim
 - Mencair
- ☒ Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
- Es krim mencair, air menyublim
 - Es krim membeku, air mencair
 - Es krim mencair, air menguap
 - ☒ Es krim mengembun, air membeku
- ☒ Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?
- Es bocor keluar
 - Botol mengeluarkan air
 - ☒ Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
 - Es berubah menjadi uap

SOAL POST-TEST (Perubahan Wujud Benda)

Nama : Indah Saima Warimah

Kelas :

No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar dan tepat !

1. Perubahan wujud dari cair menjadi gas disebut ?

- a. Menguap
- b. Membeku
- c. Mencair
- d. Menyublim

2. Contoh perubahan wujud menyublim adalah ?

- a. Es batu menjadi air
- b. Air mendidih menjadi uap
- c. Kapur barus menjadi gas
- d. Air menjadi es

3. Air yang dibekukan di dalam freezer akan berubah wujud menjadi ?

- a. Uap
- b. Es
- c. Embun
- d. Gas

4. Mengapa es batu bisa mencair saat diletakkan dibawah sinar matahari ?

- a. Karena es menyerap cahaya
- b. Karena suhu udara menurun
- c. Karena sinar matahari memanaskan es
- d. Karena air mendidih

5. Ketika uap air menempel di kaca jendela dan berubah menjadi tetesan air, hal ini menunjukkan proses ?

- a. Mencair
- b. Mengembun
- c. Menguap
- d. Menyublim

6. Perubahan air menjadi es menunjukkan perubahan wujud karena ?

- a. Panas berkurang
- b. Suhu naik
- c. Air Menguap
- d. Kaca berkabut

7. Proses memasak air hingga mendidih termasuk perubahan wujud dari ?

- a. Cair menjadi padat
- b. Cair menjadi gas
- c. Padat menjadi cair
- d. Gas menjadi cair

33

8. Ani menaruh es batu ke dalam gelas dan menaruhnya di luar rumah. Setelah 10 menit, es berubah menjadi air. Hal ini menunjukkan bahwa Ani sedang mengamati proses ?
- a. Pengembunan
 - b. Pembekuan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
9. Guru meminta siswa menaruh kapur barus di dalam kotak tertutup. Seminggu kemudian, kapur barus mengecil. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa kapur barus mengalami ?
- a. Pembekuan
 - b. Pengembunan
 - ☒ c. Pencairan
 - d. Penyubliman
10. Dika melihat kaca jendela kamar mandi menjadi basah saat mandi air hangat. Perubahan ini merupakan contoh dari proses ?
- a. Menguap
 - b. Mengembun
 - ☒ c. Menyublim
 - d. Mencair
11. Rina melihat es krim yang sedang dimakannya meleleh. Temannya, Budi, menyiram bunga di taman dan melihat airnya hilang setelah beberapa saat. Apa perbedaan perubahan wujud dari dua peristiwa tersebut?
- a. Es krim mencair, air menyublim
 - b. Es krim membeku, air mencair
 - c. Es krim mencair, air menguap
 - ☒ d. Es krim mengembun, air membeku
12. Damar memasukkan es batu ke dalam botol tertutup. Setelah es mencair, muncul tetesan air di dinding luar botol. Apa yang menyebabkan itu terjadi?
- a. Es bocor keluar
 - b. Botol mengeluarkan air
 - ☒ c. Uap air di udara berubah menjadi air karena suhu dingin
 - d. Es berubah menjadi uap



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

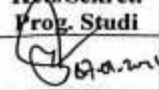
Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rezki Sukmawati Br Surbakti
 NPM : 2102090230
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,76

Disahkan oleh Dekan Fakultas	Judul yang Diajukan	Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi
	Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjung Balai	
	Hubungan Antara Keterlibatan Orang Tua dan Prestasi Belajar Siswa	
	Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjung Balai	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 07 Januari 2025
 Hormat Pemohon,



Rezki Sukmawati Br Surbakti

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FORM K 2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rezki Sukmawati br Surbakti
N P M : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 13000

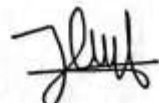
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fk

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 06 Januari 2025
Hormat Pemohon,


Rezki Sukmawati br Su



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 119/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Rezki Sukmawati Br Surbakti**
 N P M : 2102090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Media Gamifikasi terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 130001 Tanjung Balai**

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.AIFO.Fit.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **10 Januari 2026**

Medan, 10 Rajab 1446 H
 10 Januari 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Rezki Sukmawati Br Surbakti
 NPM : 2102090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
22 Desember	Pengajuan Judul	
18 Desember 2025	ACC Judul	
24 Februari 2025	Revisi Bab I	
11 Maret 2025	Revisi Bab I	
27 Maret 2025	Revisi Bab I - II	
11 Juni 2025	Revisi Bab II - III	
25 Juni 2025	Revisi Bab II - III ACC	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 24 Juni 2025
 Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 28 Juli 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
 NPM : 2102090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi Bab I, Latar belakang, dan nama ahli.
2.	Revisi Kutipan, dan daftar Pustaka.

Medan, Agustus 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 28 Juli 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi Bab I, latar belakang dan nama ahli.
2.	Revisi kutipan, dan daftar Pustaka

Medan, Agustus 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing


Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Senin, Tanggal 28, bulan Juli, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
 NPM : 2102090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS
 Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- ☐ Disetujui
- ☒ Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- ☐ Ditolak

Dosen Pembahas,


 Dr. Irfan Dahnial, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

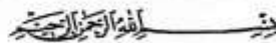

 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Rezki Sukmawati Br Surbakti

NPM : 2102090230

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, 23 Juni 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Artikel yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
 NPM : 2102090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS
 Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

Pada hari Senin, Tanggal 28 Juli 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahmial, S.Ed., M.Pd.

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

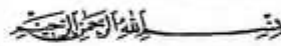
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS
Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Senin, tanggal 28, Bulan Juli, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Agustus 2025

Ketua,


Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.

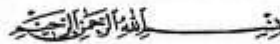
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rezki Sukmawati Br Surbakti
NPM : 2102090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS
Siswa Kelas IV SDN 130001 Tanjungbalai

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Rezki Sukmawati Br Surbakti



PEMERINTAH KOTA TANJUNGBALAI
SD NEGERI 130001 TANJUNGBALAI

Jl. Besar Teluk Nibung, Kel. Sumber Sari, Kec. Sei Tualang Raso, Kota Tanjungbalai - 21343
 Email : sdn3g3rl.130001@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 85 / SD-01 / STR / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ROSNIAH,S.Pd
 NIP : 196605252006042002
 Jabatan : Plt.Kepala Sekolah
 Unit kerja : SD Negeri 130001 Kecamatan Sei Tualang Raso

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rezki Sukmawati Br Surbakti
 N P M : 2102090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Melaksanakan Penelitian di SD Negeri 130001 Kota Tanjungbalai berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor : 1941/11.3-AU/UMSU-02/F/2025 Tanggal 21 Agustus 2025, Penelitian dilaksanakan Pada tanggal 13 Agustus 2025 dengan Judul :

“Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 130001 Tanjungbalai”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjungbalai, 22 Agustus 2025
 Plt.Kepala Sekolah
 SD Negeri 130001



ROSNIAH,S.Pd
 NIP. 196605252006042002

SKRIPSI REZKI SUKMAWATI BR SURBAKTI PENGARUH MEDIA
GAMIFIKASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR IPAS SISWA .docx

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
4	Submitted to International School Hong Kong Student Paper	<1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1%
6	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	<1%
7	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : REZKI SUKMAWATI BR SURBAKTI
 NPM : 2102090230
 Tempat /Tgl Lahir : Tanjung Balai, 24 September 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jl. Jend. Sudirman Tanjung Balai
 Anak Ke : 3 dari 4 bersaudara
 Email : rizkisukmawati4@gmail.com
 No. Hp : 0813-1700-4952

Nama Orang Tua

Ayah : Mesti Surbakti
 Ibu : Imaroh, S.Pd
 Alamat : Jl. Jend. Sudirman Tanjung Balai

Pendidikan Formal

SD : SD Negeri 130098 Tanjung Balai
 SMP : SMP Negeri 1 Tanjung Balai
 SMA : SMA Swasta Sisingamangaraja Tanjung Balai
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Medan, Oktober 2025

REZKI SUKMAWATI BR SURBAKTI