

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur melalui proses evaluasi pembelajaran. Hasil belajar menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas.

Menurut Supit & Dkk (2023: 6994) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar yang ditunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan tertentu. Hasil belajar tidak hanya menggambarkan pencapaian kognitif siswa, tetapi juga mencerminkan perubahan sikap dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Pendapat lain dikemukakan oleh Fernando & Dkk (2024:61) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Dengan

demikian, hasil belajar merupakan output dari proses pembelajaran yang dapat diamati dan diukur melalui tes maupun non-tes.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta dapat diukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Menurut Supit & Dkk (2023: 6997) faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal meliputi kondisi jasmani, kondisi psikologis, minat, motivasi, serta kesiapan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan kondisi fisik yang baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan siswa yang kurang termotivasi.

Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta peran guru. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan siswa mudah bosan dan berdampak pada

rendahnya hasil belajar.

Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan metode pembelajaran inovatif seperti *Gamifikasi* menjadi salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

c. Jenis-jenis hasil belajar

Hasil belajar secara umum mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembagian ini sejalan dengan pendapat Bloom dalam Yandi, & Dkk (2023:18) yang mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga domain tersebut.

- 1) Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi pembelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, ranah kognitif dapat diukur melalui tes tertulis seperti *pretest* dan *posttest*.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Sikap positif siswa terhadap mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.
- 3) Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan siswa dalam melakukan suatu aktivitas atau praktik. Meskipun

pembelajaran IPAS lebih dominan pada ranah kognitif dan afektif, keterampilan seperti kerja kelompok, diskusi, dan presentasi juga menjadi bagian dari hasil belajar. hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai tes semata, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan ukuran atau tolok ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Indikator ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes *pretest* dan *posttest*. Ranah kognitif mengacu pada kemampuan intelektual siswa dalam memahami materi pembelajaran. Adapun indikator hasil belajar IPAS dalam penelitian ini meliputi:

1) Kemampuan Mengingat (C1)

Siswa mampu mengingat kembali fakta, istilah, konsep, dan informasi dasar yang berkaitan dengan materi IPAS yang telah dipelajari.

2) Kemampuan Memahami (C2)

Siswa mampu menjelaskan kembali konsep materi IPAS

dengan bahasa sendiri, menafsirkan informasi, serta menunjukkan pemahaman terhadap isi materi.

3) Kemampuan Menerapkan (C3)

Siswa mampu menggunakan konsep atau prinsip IPAS dalam menyelesaikan permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

4) Kemampuan Menganalisis (C4)

Siswa mampu menguraikan suatu permasalahan, menemukan hubungan sebab-akibat, serta mengidentifikasi keterkaitan antar konsep dalam materi IPAS.

5) Ketepatan Menjawab Soal

Siswa mampu menjawab soal *pretest* dan *posttest* dengan benar sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam menyusun instrumen tes serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran dalam penelitian.

2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memuat kajian

tentang fenomena alam dan kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu siswa memahami hubungan antara manusia, lingkungan, serta berbagai peristiwa alam dan sosial melalui kegiatan pengamatan, penalaran, dan pemecahan masalah.

Menurut Aisyah & Dkk (2024:44), pembelajaran IPAS adalah proses pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai konsep ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disajikan secara terpadu dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan nilai-nilai sosial dan sikap kebangsaan.

b. Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar Pembelajaran

IPAS di sekolah dasar memiliki tujuan yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan dan sikap sosial siswa. Aisyah & Dkk (2024:47), tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar kehidupan sosial dan lingkungan serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap permasalahan sosial.

Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok, dan memecahkan masalah sosial sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar

harus dirancang secara menarik dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Karakteristik pembelajaran IPAS di SD

Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar sesuai Kurikulum Merdeka adalah sebagai berikut:

1) Integrasi konsep IPA dan IPS

Pembelajaran IPAS merupakan penggabungan disiplin ilmu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu mata pelajaran. Integrasi ini bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman yang utuh mengenai hubungan antara manusia, lingkungan, serta berbagai peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Melalui pembelajaran yang terintegrasi, siswa tidak hanya memahami fenomena alam secara terpisah, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat melihat keterkaitan antara konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata.

2) Pembelajaran kontekstual dan berbasis lingkungan

Pembelajaran IPAS menekankan pada pendekatan kontekstual, yaitu materi pembelajaran dikaitkan dengan

situasi nyata yang ada di lingkungan sekitar siswa. Lingkungan alam maupun sosial dijadikan sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat mengamati secara langsung fenomena yang dipelajari.

Pendekatan ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep karena mereka belajar melalui pengalaman nyata, bukan hanya melalui penjelasan teoritis. Selain itu, pembelajaran berbasis lingkungan juga dapat menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan masyarakat di sekitarnya.

3) Berbasis keterampilan proses

Pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan yang mengembangkan keterampilan proses. Keterampilan tersebut meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, memprediksi, merencanakan penyelidikan, menganalisis data, dan mengomunikasikan hasil.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan pengetahuan. Keterampilan proses sangat penting untuk melatih kemampuan berpikir ilmiah dan pemecahan masalah sejak dini.

4) Pengembangan sikap ilmiah dan Profil Pelajar Pancasila

Pembelajaran IPAS juga berperan dalam menanamkan sikap ilmiah kepada siswa. Sikap ilmiah yang dikembangkan antara lain rasa ingin tahu, berpikir kritis, objektif, jujur, teliti, bertanggung jawab, dan terbuka terhadap pendapat orang lain.

Selain itu, pembelajaran IPAS mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, seperti bernalar kritis, mandiri, gotong royong, dan peduli terhadap lingkungan. Penanaman sikap ini penting agar siswa tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

5) Fokus pada materi esensial dan fleksibel

Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berfokus pada materi esensial, yaitu materi yang benar-benar penting dan mendasar untuk dipahami siswa. Pembelajaran tidak terlalu padat, tetapi lebih menekankan pada pemahaman yang mendalam.

Selain itu, kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan siswa. Guru dapat memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang paling sesuai agar tujuan pembelajaran

dapat tercapai secara optimal.

6) Penggunaan pendekatan saintifik

Pembelajaran IPAS umumnya menggunakan pendekatan saintifik yang menekankan pada proses inkuiri atau penemuan. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran.

Kegiatan seperti eksperimen sederhana, pengamatan lingkungan, dan diskusi kelompok dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Pendekatan saintifik juga melatih siswa untuk berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara atau prosedur yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal Lumowa & Dkk (2025:66). Metode pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Menurut Nurhayati & Dkk, (2025:2) metode pembelajaran adalah cara sistematis yang digunakan pendidik untuk mengorganisasikan pengalaman belajar sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Jenis-jenis metode pembelajaran

Dalam praktik pembelajaran, terdapat berbagai jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kondisi peserta didik. Beberapa metode pembelajaran yang umum digunakan antara lain sebagai berikut:

- 1) Metode Ceramah, yaitu metode pembelajaran yang dilakukan dengan menyampaikan materi secara lisan oleh guru kepada siswa. Metode ini efektif untuk menyampaikan informasi dalam waktu yang relatif singkat, namun cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Metode Diskusi, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk saling bertukar pendapat, ide, dan

gagasan dalam memecahkan suatu permasalahan. Metode diskusi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta keterampilan komunikasi siswa.

- 3) Metode Tanya Jawab, yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru untuk merangsang keaktifan siswa melalui proses tanya jawab. Metode ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta melatih keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
- 4) Metode Demonstrasi, yaitu metode pembelajaran dengan memperagakan secara langsung suatu proses, peristiwa, atau kegiatan tertentu. Metode ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat konkret dan praktis
- 5) Metode Penugasan, yaitu metode pembelajaran yang memberikan tugas kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok, sebagai bentuk penguatan dan pendalaman materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, muncul berbagai metode pembelajaran inovatif yang menekankan pada keaktifan siswa dalam proses belajar. Salah satu metode pembelajaran inovatif tersebut adalah metode pembelajaran *Gamifikasi*.

Metode pembelajaran *Gamifikasi* merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran, seperti pemberian poin, level, tantangan, dan penghargaan, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. *Gamifikasi* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa.

c. Peran metode pembelajaran dalam proses belajar

Metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Metode yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami materi, serta mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, metode pembelajaran juga berfungsi untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa.

Syukur & Dkk (2025:197) menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan

berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan dan menerapkan metode pembelajaran secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran memiliki peran strategis dalam menentukan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

4. Metode *Gamifikasi*

a. Pengertian *Gamifikasi*

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Menurut Pratama & Dkk (2024:87) Implementasi *Gamifikasi* dalam pembelajaran di Indonesia telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir.

Gamifikasi tidak menjadikan pembelajaran sebagai permainan semata, melainkan memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan bermakna. Dengan adanya unsur permainan, siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran karena proses belajar dirancang menyerupai aktivitas yang menyenangkan namun tetap berorientasi pada pencapaian tujuan

pembelajaran.

Menurut Ababil & Dkk (2025:317), *Gamifikasi* adalah penerapan komponen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam kegiatan non-permainan, termasuk dalam proses pembelajaran. Pemberian poin digunakan untuk menunjukkan pencapaian siswa, level untuk menggambarkan tahapan perkembangan belajar, tantangan untuk melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, serta penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan keberhasilan siswa.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Mahmubi & Homaidi (2025:3) yang menyatakan bahwa *Gamifikasi* bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Zainuddin (2022) menjelaskan bahwa penerapan *Gamifikasi* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena kegiatan belajar dirancang lebih menarik dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran. *Gamifikasi* juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena pembelajaran disajikan dalam bentuk aktivitas yang interaktif.

Prasetyo & Dkk (2025:118) menjelaskan bahwa *Gamifikasi* dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan ketekunan siswa, karena adanya sistem umpan balik yang jelas, tujuan yang terarah, serta penghargaan atas pencapaian yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran.

b. Unsur-unsur *Gamifikasi* dalam pembelajaran

Dalam penerapannya, metode *Gamifikasi* memiliki beberapa unsur utama yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut antara lain:

- 1) Poin (*Points*), yaitu skor yang diberikan kepada siswa sebagai bentuk penghargaan atas keaktifan, partisipasi, atau keberhasilan menyelesaikan tugas pembelajaran (Ana, 2020:48).
- 2) Level atau Tingkatan, yaitu tahapan pembelajaran yang harus dicapai siswa secara bertahap. Level berfungsi untuk menantang siswa agar terus meningkatkan kemampuan belajarnya.
- 3) Tantangan (*Challenges*), yaitu tugas atau soal yang harus diselesaikan siswa dalam pembelajaran. Tantangan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar siswa tetap fokus pada materi.

- 4) Penghargaan (*Rewards*), yaitu bentuk apresiasi yang diberikan kepada siswa, baik berupa simbol, pujian, maupun hadiah sederhana, guna meningkatkan motivasi belajar.
- 5) Umpan Balik (*Feedback*), yaitu respon langsung yang diberikan guru terhadap hasil kerja siswa sehingga siswa mengetahui tingkat pencapaian belajarnya.

Unsur-unsur tersebut saling melengkapi dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai penerapan metode *Gamifikasi* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Penelitian-penelitian terdahulu ini dijadikan sebagai dasar pembandingan dan penguat dalam pelaksanaan penelitian yang berjudul Efektivitas Metode *Gamifikasi* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 03 Buak Limbang.

1. (Fauziyati & Sriyanto, 2024) Penelitian pada Media Pembelajaran *Gamifikasi* Wordwall Labelled Diagram berbasis STEM untuk berpikir kritis siswa SD dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa Wordwall *Gamifikasi* berperan dalam menguatkan keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran IPAS. Hasil ini mendukung bahwa *Gamifikasi* tidak hanya berdampak pada motivasi tetapi juga pada pemahaman materi.

2. (Wahiddin & Santosa, 2025) Penelitian yang berjudul “Pembelajaran IPAS Berbasis *Gamifikasi* di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Sistematis terhadap Hasil Belajar” menunjukkan bahwa penerapan *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta aspek afektif, termasuk motivasi, minat, dan partisipasi aktif siswa. Hasil ini mendukung bahwa *Gamifikasi* tidak hanya berdampak pada keterlibatan siswa tetapi juga pada pemahaman materi secara lebih optimal.
3. (Rahmadania, Sultan, & Ilmi, 2025) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Gamifikasi* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare” menunjukkan bahwa penerapan metode *Gamifikasi* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen nonequivalent control group design dan uji independent sample t-test, sehingga ditemukan bahwa nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa *Gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.
4. (Ardinata, 2024) Penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode *Gamifikasi* terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Kelas

V” menunjukkan bahwa penerapan metode *Gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre Experimental One Group Pre-Test Post-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 41,68 pada *pretest* menjadi 59,64 pada *posttest* dengan nilai gain sebesar 0,31 yang termasuk kategori sedang. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Gamifikasi* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

5. (Jatawitika, Warpala, & Tegeh, 2024) Penelitian yang berjudul “Efektivitas Multimedia Pembelajaran *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *Gamifikasi* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 50,22 pada *pretest* menjadi 85,78 pada *posttest*. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia *Gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Gamifikasi* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian ini

dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan metode *Gamifikasi* dan fokus pada hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, lokasi penelitian, serta karakteristik siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperkuat temuan sebelumnya dan memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas metode *Gamifikasi* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 03 Buak Limbang.

C. Kerangka Berpikir

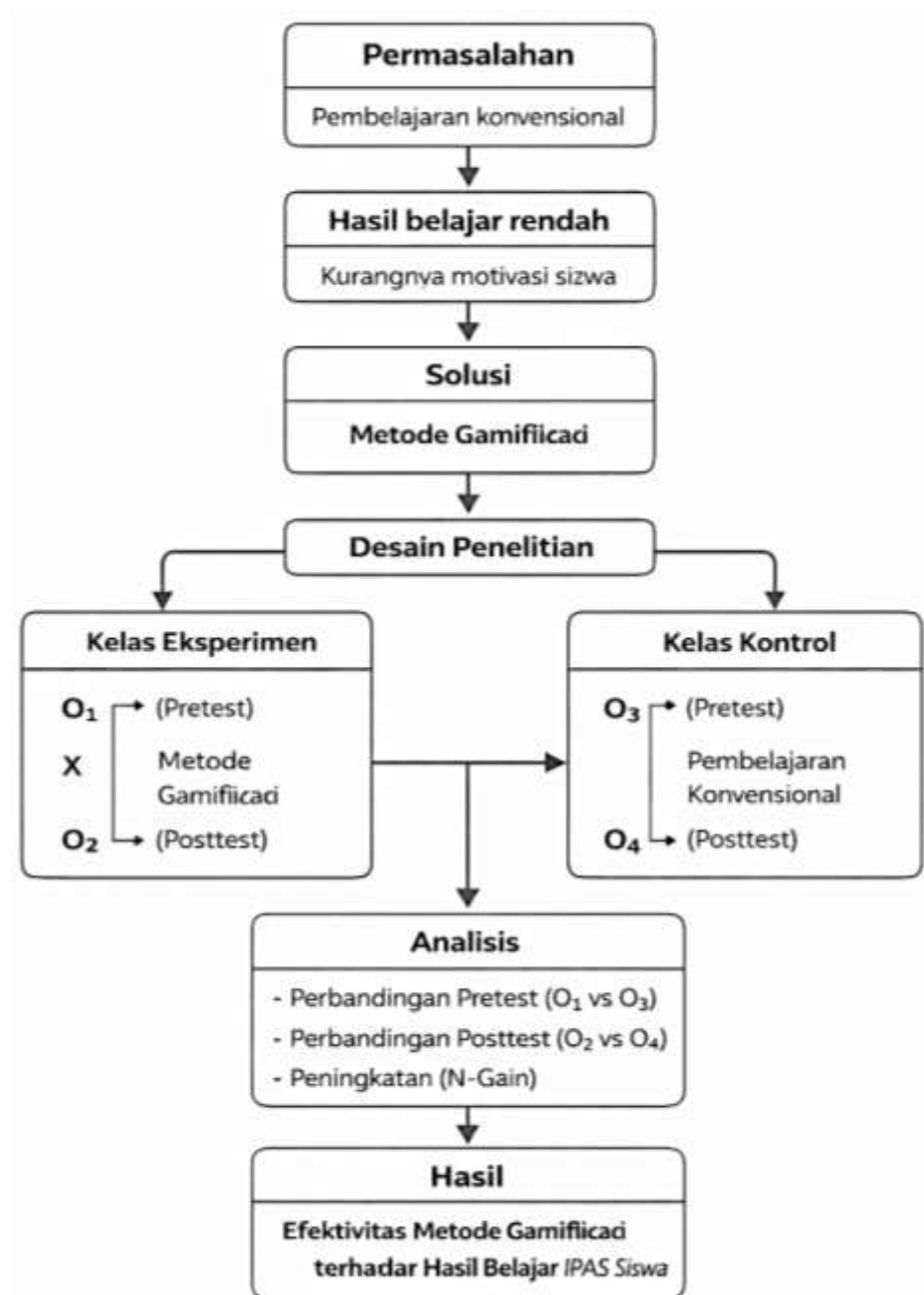
Pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 03 Buak Limbang masih menunjukkan hasil belajar yang rendah. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Keadaan tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya pemahaman terhadap materi IPAS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya adalah metode *Gamifikasi*. Metode *Gamifikasi* mengintegrasikan unsur permainan seperti pemberian poin, tantangan, kerja kelompok, dan penghargaan ke dalam pembelajaran IPAS. Melalui metode ini, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Penerapan metode *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPAS diharapkan

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar siswa, pemahaman terhadap materi IPAS juga meningkat, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode *Gamifikasi* dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional serta untuk mengetahui efektivitas metode *Gamifikasi* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, berikut ini disajikan bagan alur penelitian atau kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2023) Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu hypo yang berarti di bawah dan thesa yang berarti kebenaran, hipotesis merupakan suatu dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan

penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji melalui pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta antara hasil pretest dan posttest di SDN 03 Buak Limbang.
- H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (pretest) di SDN 03 Buak Limbang.
- H_2 : Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (posttest) di SDN 03 Buak Limbang.
- H_3 : Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada kelas eksperimen antara pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) di SDN 03 Buak Limbang.
- H_4 : Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada kelas kontrol antara pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) di SDN 03 Buak Limbang.