

PENGARUH PENDEKATAN GAMIFICATION TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Mohamad Teguh Baktiar*, Jennyta Caturiasari, Tiara Yogiarni

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author email: tegubbaktiar09@gmail.com

Article History

Received: 6 June 2026

Revised: 26 September 2026

Published: 30 September 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the low cognitive learning outcomes of fourth-grade students in IPAS history due to the use of conventional teaching approaches. The study aimed to examine the relationship between the use of a gamification approach and students' cognitive learning outcomes in learning the history of kingdoms in the Nusantara. The study employed a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design involving 54 fourth-grade students at SDN 1 Nagri Kidul, Purwakarta, consisting of 27 students in the experimental class and 27 students in the control class. Data were collected through 15-item multiple-choice pretest and posttest instruments. The descriptive results showed an increase in the experimental class from a mean pretest score of 48.07 to 79.93, while the control class increased from 46.04 to 67.81. The N-Gain was 62.30% in the experimental class and 39.97% in the control class. Simple regression analysis produced $R = 0.673$ and $R^2 = 0.452$, indicating a positive relationship and that 45.2% of the variance in cognitive learning outcomes was associated with the gamification variable in the model. Because the available analysis does not report an inferential significance value, the findings are interpreted as descriptive and associational rather than as definitive evidence of a causal effect. The study contributes an implementation of gamification through points, badges, cards, quizzes, and group competition in IPAS learning on the history of kingdoms in the Nusantara.

Keywords: Gamification, Cognitive Learning Outcomes, IPAS, Quasi-Experiment

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Baktiar, M. T., Caturiasari, J., & Yogiarni, T. (2026). Pengaruh Pendekatan Gamification Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(4), 2455–2463. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6596>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang tercakup dalam Kurikulum Independen di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini menggabungkan dua disiplin ilmu: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Sosial (IPS). Tujuan dari integrasi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh dan kontekstual kepada anak-anak tentang fenomena sosial dan lingkungan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan pemahaman yang mendalam tentang lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran IPAS secara konseptual berfokus pada bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk lingkungan alam dan sosial. Hal ini sejalan dengan perspektif Suryani dan Agung (2023), yang menekankan bahwa IPAS adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menggabungkan konsep dari ilmu pengetahuan dan ilmu sosial untuk secara bersamaan meningkatkan literasi ilmiah dan sosial siswa.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar menekankan pada pemahaman konsep dan kemampuan berpikir siswa terhadap fenomena sosial. Melalui proses pembelajaran yang terarah, siswa diajak mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari serta peristiwa sejarah sehingga mampu memahami konsep secara lebih mendalam. Namun, Pembelajaran IPS memegang peranan penting dalam pengembangan siswa di kelas awal dalam membentuk pemahaman siswa terhadap dunia sekitar. dalam praktik pembelajaran IPS masih sering disampaikan dengan

ceramah sehingga siswa kurang diberi ruang untuk mengeksplorasi dan menganalisis permasalahan sosial secara mendalam (Badriyah dkk, 2025). Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan belum optimal dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya (Panjaitan dkk, 2024).

Guru masih sering menggunakan pendekatan ceramah di kelas, murid hanya duduk dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan. Menurut Kusuma dkk. (2025), motivasi dan hasil belajar kognitif murid sekolah dasar terpengaruh ketika pendekatan pengajaran tradisional digunakan pembelajaran IPS. Akibatnya, murid kesulitan untuk sepenuhnya memahami materi pelajaran dan menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Masalah ini semakin terlihat ketika mempelajari IPS, terutama ketika menyangkut peristiwa sejarah. Salah satu tantangan untuk meningkatkan pemahaman murid sekolah dasar tentang konten sejarah adalah kurangnya pendekatan pengajaran yang beragam. Bagi murid sekolah dasar, terutama mereka yang membutuhkan pengalaman belajar langsung dan menarik, keadaan ini membuat belajar sejarah tampak membosankan dan tidak menarik (Anwar, 2021). Gangguan ini memengaruhi kinerja buruk murid sekolah dasar pada tujuan pembelajaran IPS, terutama dalam hal hasil belajar kognitif mereka. Menurut Faidin dan Suharti (2025), perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman sejarah siswa dapat terhambat oleh pengajaran sejarah yang tidak secara aktif melibatkan mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pengajaran kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekaligus

menyajikan konten sejarah dengan cara yang menarik dan bermakna.

Gamification adalah salah satu pendekatan yang dapat diterapkan pada masalah-masalah ini. Menerapkan aspek permainan ke lingkungan non-permainan, termasuk pengajaran di kelas, dikenal sebagai *gamification*. Poin, lencana, tantangan, dan kompetisi adalah contoh komponen *gamification*. Menurut Deterding dkk. (2011), *gamification* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar dengan memanfaatkan aspek permainan yang menarik, memberikan siswa pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan menantang. Teknik gamifikasi dianggap cocok untuk karakteristik anak-anak yang menyukai aktivitas bermain dalam lingkungan pendidikan dasar.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *gamification* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar, penelitian ini menempatkan *gamification* secara lebih spesifik pada pembelajaran IPAS materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara dengan memadukan elemen poin, badge, kartu kerajaan, kuis berbatas waktu, dan kompetisi kelompok. Fokus penelitian bukan hanya pada penggunaan permainan secara umum, tetapi pada penerapan kombinasi elemen *gamification* dalam pembelajaran materi sejarah serta perbandingan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Celah tersebut menjadi dasar penelitian ini untuk memberikan gambaran empiris mengenai perubahan hasil belajar setelah penerapan pendekatan *gamification* dalam konteks pembelajaran IPAS sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2016), quasi eksperimen digunakan untuk mengetahui perubahan yang berkaitan dengan perlakuan dalam kondisi penelitian yang terkontrol, tetapi tanpa penugasan subjek secara acak. Desain yang digunakan adalah non-equivalent control group design dengan pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Subjek penelitian berjumlah 54 siswa kelas IV SDN 1 Nagri Kidul, Purwakarta, yang terdiri atas 27 siswa pada kelas eksperimen dan 27 siswa pada kelas kontrol. Berdasarkan artikel penelitian, pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan kelas yang bersedia dan memenuhi kriteria penelitian, bukan melalui randomisasi individu. Artikel sumber tidak mencantumkan jumlah populasi seluruh siswa kelas IV maupun jumlah seluruh kelas yang tersedia, sehingga informasi tersebut tidak ditambahkan. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan pendekatan *gamification*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan pendekatan Teacher-Centered Learning (TCL). Rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 48,07 dan kelas kontrol sebesar 46,04, sehingga secara deskriptif kemampuan awal kedua kelas relatif berdekatan dengan selisih 2,03 poin. Namun, karena tidak tersedia uji inferensial kesetaraan awal dalam data penelitian, keduanya tidak dinyatakan secara statistik setara.

Tabel 1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelas Eksperimen	O1	X	O2
Kelas Kontrol	O3		O4

Keterangan:

O1 = *Pre-test* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen.

O2 = *Post-test* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen.

O3 = *Pre-test* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol.

O4 = *Post-test* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol.

X = Perlakuan dengan menggunakan Pendekatan *Gamification* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Penelitian ini terdapat dua variabel didalamnya, Variabel yang dimaksud yaitu variabel bebas, dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu pendekatan *gamification*, dan variabel terikatnya (Y) yaitu hasil belajar kognitif. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang mengukur level kognitif C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), dan C4 (Menganalisis) pada materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara berdasarkan modifikasi revisi Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian kuasi-eksperimen ini dilaksanakan di SDN 1 Nagri Kidul Purwakarta, yang melibatkan 54 siswa kelas IV yang dibagi menjadi satu kelas eksperimen (27 siswa) dan satu kelas kontrol (27 siswa). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*) yang mencakup tingkat kognitif C1 hingga C4. Berikut merupakan hasil data *pretest* dan *posttest* di kedua kelas.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* Kedua Kelas

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i>
1	53	40
2	46	46
3	66	53
4	33	46
5	60	33
6	53	40
7	40	46
8	46	33
9	33	46
10	46	33
11	60	60
12	40	53
13	53	60
14	40	46
15	53	33
16	40	60
17	53	66
18	40	66
19	53	26
20	40	46
21	53	46
22	46	40
23	66	53
24	40	33
25	46	40
26	53	53
27	46	46

Tabel 3. Hasil *Post-test* Kedua Kelas

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Post-test</i>	<i>Post-test</i>
1	86	60
2	80	53
3	100	80
4	73	73
5	86	53
6	80	66

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Post-test</i>	<i>Post-test</i>
7	80	80
8	80	66
9	73	73
10	80	53
11	93	66
12	86	73
13	66	80
14	73	66
15	80	80
16	66	73
17	80	86
18	66	73
19	86	60
20	80	73
21	73	60
22	86	46
23	93	66
24	73	73
25	80	53
26	86	73
27	73	73

1. Analisis Stastitika Deskriptif Data *Pre-test Post-test*

Tabel 4 Analisis Statistika deskriptif

Kelas	Jenis Tes	Skor		Mea n
		<i>Mi</i> <i>n</i>	<i>Ma</i> <i>x</i>	
Eksperimen	<i>Pretest</i>	33	66	48,07
	<i>Posttest</i>	66	100	79,93
Kontrol	<i>Pretest</i>	26	66	46,04
	<i>Posttest</i>	46	86	67,81

Berdasarkan tabel 4, menyajikan ikhtisar hasil perhitungan nilai *pre-test* dan

post-test yang menggambarkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing terdiri dari 27 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat sedikit perbedaan nilai rata-rata *pre-test* antara kelas eksperimen (48,07) dan kelas kontrol (46,04), selisihnya hanya sebesar 3 poin. Jika dilihat dari selisih rata-rata yang relatif kecil, tidak tampak perbedaan yang signifikan secara deskriptif antara hasil *pre-test* kedua kelas artinya perbedaan hasil belajar antar kelas tidak terlalu signifikan pada tahap awal sebelum perlakuan diberikan *treatment*.

Pada kelas eksperimen, nilai *pre-test* menunjukkan skor minimum sebesar 33 dan maksimum 66, dengan rata-rata 48,07 dan standar deviasi 8,897. Setelah diberi perlakuan, hasil *post-test* meningkat secara signifikan dengan skor minimum 66 dan maksimum 100, rata-rata 79,93. Hal ini mencerminkan adanya peningkatan setelah perlakuan diberikan. Sementara itu, di kelas kontrol, nilai *pre-test* juga menunjukkan skor minimum 26 dan maksimum 66, dengan rata-rata 46,04. Namun, hasil *post-test* hanya menunjukkan sedikit peningkatan, dengan skor minimum 46 dan maksimum 86, rata-rata 67,81.

2. Analisis Regresi Sederhana

Tabel 5. Koefisiensi Determinasi

Model	<i>R</i>	<i>R Square</i>
1	0.673	0.452

Berdasarkan Tabel 5, nilai *R* sebesar 0,673 menunjukkan hubungan positif antara variabel pendekatan gamification dan hasil belajar kognitif. Nilai *R Square* sebesar 0,452 menunjukkan bahwa 45,2% variasi hasil belajar kognitif dalam model regresi berkaitan dengan variabel gamification, sedangkan 54,8% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar model. Nilai tersebut perlu

dipahami sebagai koefisien determinasi dari model regresi yang digunakan, bukan sebagai bukti tunggal bahwa gamification secara kausal menyebabkan peningkatan hasil belajar.

$$D = r^2 \times 100\%$$

$$D = 0.452 \times 100\%$$

$$D = 45,2 \%$$

Dengan demikian, hasil regresi memberikan informasi mengenai hubungan dan kontribusi variabel dalam model, tetapi artikel sumber tidak mencantumkan nilai t , F , p -value, interval kepercayaan, atau uji signifikansi lainnya. Oleh karena itu, klaim bahwa pendekatan gamification “terbukti lebih efektif” atau “berpengaruh signifikan” perlu dibatasi. Temuan yang dapat didukung oleh data yang tersedia adalah adanya hubungan positif dalam model regresi dan peningkatan skor deskriptif yang lebih besar pada kelas eksperimen.

3. Hasil Perhitungan *N-Gain*

Tabel 6. Hasil Perhitungan *N-Gain*

Kelas	<i>N-Gain</i> Skor	Kategori	<i>N-Gain</i> Persen (%)	Tafsiran
Eksperimen	0.6230	Sedang	62.30 %	Cukup Efektif
Kontrol	0.3997	Sedang	39.97 %	Tidak Efektif

Pada Tabel 6, *N-Gain* rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,6230 atau 62,30%, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,3997 atau 39,97%. Kedua nilai berada pada kategori sedang berdasarkan klasifikasi yang

digunakan dalam artikel, tetapi tafsirannya berbeda, yaitu “cukup efektif” untuk kelas eksperimen dan “tidak efektif” untuk kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan peningkatan hasil belajar secara deskriptif yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Namun, *N-Gain* saja tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan signifikansi statistik atau efektivitas kausal tanpa pengujian inferensial yang memadai.

4. Pengaruh Pendekatan *Gamification* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan gamification, rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen meningkat dari 48,07 menjadi 79,93. Peningkatan tersebut lebih besar secara deskriptif dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 46,04 menjadi 67,81. Temuan ini sejalan dengan konsep gamification Deterding dkk. (2011), yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan. Dalam penelitian ini, elemen tersebut diwujudkan melalui poin, badge, kartu kerajaan, kuis berbatas waktu, dan kompetisi kelompok sehingga aktivitas belajar tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga melibatkan tugas dan umpan balik selama proses pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan teori pembelajaran, kombinasi tersebut memberikan struktur aktivitas yang membuat siswa mengamati informasi, berdiskusi, menyusun kartu, menjawab pertanyaan, dan menerima umpan balik. Hal ini membantu menjelaskan mengapa peningkatan skor pada kelas eksperimen secara deskriptif lebih tinggi. Temuan ini sejalan dengan Sailer dan Homner (2021) serta Dichev dan Dicheva (2021) yang

menekankan pentingnya desain elemen permainan agar tetap terhubung dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai bukti empiris dalam konteks kelas yang diteliti, bukan sebagai bukti bahwa setiap bentuk gamification pasti menghasilkan peningkatan yang sama.

Elemen poin dan badge berfungsi sebagai bentuk umpan balik dan penghargaan, kartu kerajaan membuat siswa berinteraksi langsung dengan informasi materi, kuis berbatas waktu menambahkan unsur tantangan, sedangkan kompetisi kelompok mendorong diskusi dan penyelesaian tugas bersama. Pola ini memberikan penjelasan yang lebih konkret terhadap temuan dibandingkan hanya menyatakan bahwa pembelajaran menjadi menyenangkan. Seaborn dan Fels (2015) menjelaskan bahwa desain gamification perlu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Perbedaan N-Gain antara kelas eksperimen dan kontrol juga perlu dibaca bersama kondisi awal kedua kelas. Rata-rata pre-test hanya berbeda 2,03 poin, sedangkan rata-rata post-test berbeda 12,12 poin. Secara deskriptif, selisih tersebut menunjukkan perubahan yang lebih besar pada kelas eksperimen setelah perlakuan. Namun, karena data penelitian tidak menyajikan pengujian inferensial terhadap perbedaan post-test atau N-Gain, penelitian ini belum dapat memastikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian terdahulu yang dicantumkan dalam artikel, seperti Shafiyah dan Sedy (2025) serta Septia Putri dkk. (2025), yang melaporkan peningkatan keterlibatan atau pemahaman melalui pembelajaran berbasis gamification. Persamaannya terletak pada

penggunaan unsur permainan untuk membuat siswa lebih aktif. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus menggabungkan beberapa elemen gamification dalam materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara dan membandingkan perubahan skor kognitif dengan kelas yang menggunakan TCL. Kontribusi penelitian terletak pada konteks penerapan dan kombinasi elemen gamification tersebut.

Aktivitas mengelompokkan kartu, menjawab kuis, dan berkompetisi memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproses kembali materi. Slavin (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendukung proses belajar melalui interaksi antarsiswa. Dalam konteks penelitian ini, interaksi tersebut tampak dalam diskusi kelompok dan penyelesaian tantangan bersama. Akan tetapi, karena artikel tidak menyediakan data observasi kuantitatif mengenai tingkat keterlibatan siswa, hubungan antara aktivitas tersebut dan peningkatan skor tidak dapat dinyatakan sebagai hubungan sebab-akibat secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil deskriptif dan regresi menunjukkan pola yang mendukung penggunaan gamification sebagai pendekatan yang dapat dipertimbangkan dalam pembelajaran IPAS. Interpretasi hasil perlu mempertimbangkan desain non-equivalent control group, jumlah subjek yang terbatas pada 54 siswa, serta tidak tersedianya hasil uji signifikansi inferensial dalam artikel.

Implikasi praktis penelitian ini adalah guru dapat menggunakan elemen gamification secara sederhana dalam pembelajaran IPAS, misalnya poin untuk penyelesaian tugas, badge sebagai penghargaan, kartu sebagai media pengelompokan informasi, kuis berbatas

waktu sebagai tantangan, dan kompetisi kelompok sebagai aktivitas kolaboratif. Elemen tersebut sebaiknya tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga permainan menjadi bagian dari strategi belajar, bukan tujuan utama.

Bagi guru, penting menggabungkan elemen permainan dengan aktivitas yang langsung berkaitan dengan materi. Poin dan badge dapat digunakan sebagai umpan balik, sedangkan kartu dan kuis diarahkan pada pemahaman konsep. Penerapannya tetap memerlukan pengelolaan waktu, aturan permainan yang jelas, serta penyesuaian tingkat kesulitan agar kompetisi tidak mengurangi fokus pada tujuan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Subjek hanya berasal dari 54 siswa kelas IV di satu sekolah dan pembagian kelas dilakukan tanpa randomisasi individu. Data yang disajikan juga belum memuat uji inferensial lengkap untuk mengetahui signifikansi perbedaan atau koefisien regresi. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara luas ke seluruh siswa sekolah dasar. Penelitian berikutnya dapat menggunakan sampel yang lebih beragam dan menambahkan uji statistik inferensial agar kesimpulan mengenai efektivitas gamification dapat diuji dengan lebih kuat.

Dengan mempertimbangkan temuan, teori, dan keterbatasan tersebut, gamification dalam penelitian ini menunjukkan pola peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut memberikan dasar empiris untuk mempertimbangkan penggunaan poin, badge, kartu, kuis, dan kompetisi dalam pembelajaran IPAS, tetapi interpretasinya

tetap terbatas pada konteks dan data penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan pendekatan gamification pada pembelajaran IPAS materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara diikuti peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen dari 48,07 pada pre-test menjadi 79,93 pada post-test, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 46,04 menjadi 67,81. N-Gain kelas eksperimen sebesar 62,30% dan kelas kontrol sebesar 39,97%. Analisis regresi menghasilkan R sebesar 0,673 dan R Square sebesar 0,452, yang menunjukkan hubungan positif dan kontribusi variabel gamification dalam model. Karena artikel tidak melaporkan p-value atau uji inferensial lengkap, hasil tersebut tidak digunakan untuk menyatakan efektivitas atau pengaruh kausal secara pasti. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan poin, badge, kartu, kuis, dan kompetisi sebagai bagian dari pembelajaran IPAS dengan tetap menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini terbatas pada 54 siswa di satu sekolah dan desain non-equivalent control group tanpa randomisasi individu, sehingga penelitian lanjutan dengan sampel lebih luas dan analisis inferensial yang lengkap diperlukan untuk memperkuat temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of*

- Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anwar, R. (2021). Pengaruh Media Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 45-56.
- Badriyah, L., Nabila, M. R., Nafisah, S. J., & Farhurohman, O. (2025). Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Kesadaran Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(2), 146-150
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2021). Gamification in Education: Where are we in 2021? *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 521-549.
- Faidin, & Suharti. (2025). Pembelajaran Sejarah Dalam IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Historis: Jurnal Kajian Pendidikan Sejarah*, 10(1), 88-95.
- Hidayat, R., Sari, D. P., & Putra, A. (2021). Penerapan Gamifikasi Berbasis Point dan Badge Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 89-98.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kusuma, I. P. W. A., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Analisis Pembelajaran IPS Dalam Pendidikan di Sekolah Dasar: SEBUAH STUDI DI ERA SOCIETY 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 208-217.
- Lestari, E. K., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: Refika Aditama, 43-235
- Sailer, M., & Homner, L. (2021). The Gamification of Learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 33(1), 77-112.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in Theory and Action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31.
- Shafiyyah, A., & Sedy, W. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 45-58.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., & Agung, L. (2023). Implementasi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 123-134.