

INTEGRASI *GAMIFICATION* PADA MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG

Anang Fathoni^{1*}, Tri Makno Hartanto², Mazda Leva Okta Safitri³

^{1,2} SD Negeri Pasarbatang 01, Brebes, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya

*Email Corresponding Author: ananglight@gmail.com

Abstract: *Pancasila and Civic Education (PPKn) is a crucial subject that serves as a foundation for the life of the Indonesian nation. However, challenges arise in integrating Pancasila values into school learning. This study aims to enhance the motivation and learning outcomes of fourth-grade students at SD N Pasarbatang 01 on the topic of cooperative living patterns through the application of a problem-based learning model integrated with gamification. This research is categorized as Classroom Action Research (CAR). The subjects of the study were 28 fourth-grade students. Data were collected through multiple-choice tests and non-test instruments in the form of a learning motivation scale. The data were then analyzed using descriptive statistics. The results showed an increase in both learning outcomes and learning motivation across each cycle. The average learning outcome score improved from 60.36 in the pre-cycle to 74.29 in the first cycle, and further to 86.43 in the second cycle. Additionally, learning motivation increased from 2.87 in the first cycle, categorized as good, to 3.14 in the second cycle, categorized as very good. This demonstrates that the application of the problem-based learning model integrated with gamification successfully enhanced the motivation and learning outcomes in the topic of cooperative living patterns among fourth-grade students at SD N Pasarbatang 01.*

Keywords: *Problem-Based Learning Model, Pancasila Education, Gamification, Learning Motivation, Learning Achievement, Primary School*

ABSTRAK: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pengetahuan yang sangat penting sebagai landasan dalam kehidupan bangsa Indonesia. Walaupun tantangan untuk mengintegrasikan nilai-nilai pancasila muncul dalam pembelajaran di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Pasarbatang 01 pada materi pola hidup gotong royong melalui model pembelajaran problem based learning terintegrasi gamifikasi. Penelitian ini masuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian merupakan siswa kelas IV dengan jumlah 28 siswa. Data dikumpulkan melalui tes berbentuk pilihan ganda dan non-tes dalam bentuk skala motivasi belajar. Data selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar pada masing-masing siklusnya. Nilai rata-rata hasil belajar untuk prasiklus yaitu sebesar 60.36, meningkat pada siklus 1 sebesar 74.29, dan pada siklus 2 sebesar 86.43. Selanjutnya untuk motivasi belajar peningkatan yang muncul yaitu dari siklus 1 sebesar 2.87 dengan kategori baik, menjadi 3.14 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model problem based learning terintegrasi gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi pola hidup gotong royong di kelas IV SD N Pasarbatang 01.

Kata-kata kunci: *Model Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila, Gamifikasi, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar*

Copyright © 2024 (Anang Fathoni, Tri Makno Hartanto)

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pengetahuan yang sangat penting sebagai landasan dalam kehidupan bangsa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai instrumen dan sarana untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional

(Hidayat & Azra, 2013: 4). Melalui PPKn, diharapkan dapat mencetak karakter bangsa yang sesuai dengan identitas bangsa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan berfokus pada pembentukan individu yang memahami arti keberagaman dari segi agama, sosiokultural, usia, suku bangsa, dan bahasa. Tujuannya adalah untuk menghasilkan warga negara yang berkarakter, terampil, dan cerdas sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Hasyda, et al., 2022: 5).

Pada tingkat sekolah dasar, PPKn menjadi salah satu mata pelajaran inti yang harus terus dikuatkan agar siswa terbiasa dan terdorong untuk mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2020: 26). Problematika yang muncul akibat integrasi media sosial dalam kehidupan sehari-hari menuntut para pendidik dan orang tua untuk berperan aktif dalam mengontrol dan memfilter setiap budaya atau nilai-nilai baru yang muncul. Oleh karena itu, PPKn yang diajarkan di sekolah tidak hanya menggambarkan masa lalu dan masa kini, tetapi juga harus mampu melihat dimensi yang lebih jauh ke depan. Dalam hal ini, peran guru, orang tua, dan masyarakat pendidikan sangat penting dalam memastikan pertumbuhan dan perkembangan siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga harus disesuaikan dengan dinamika global yang terus berkembang. Perkembangan teknologi dan informasi memberikan tantangan baru dalam dunia pendidikan, di mana siswa harus dibekali dengan kemampuan kritis dan analitis terhadap informasi yang mereka terima. Hal ini penting agar mereka tidak terjebak dalam arus informasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Integrasi nilai-nilai Pancasila dalam kurikulum PPKn harus terus diperbaharui dan disesuaikan dengan konteks zaman tanpa mengurangi esensi dari nilai-nilai tersebut.

Selain itu, sinergi antara pendidikan formal di sekolah dengan pendidikan informal di rumah dan masyarakat sangat diperlukan. Guru dan orang tua harus saling berkomunikasi dan bekerja sama dalam mendidik anak-anak. Masyarakat juga harus menjadi lingkungan yang mendukung penerapan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, PPKn tidak hanya menjadi mata pelajaran di sekolah, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa.

Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini diharapkan mampu membentuk generasi muda yang tidak hanya pintar secara akademis, tetapi juga memiliki moral yang baik, cinta tanah air, dan berkomitmen untuk membangun bangsa (Sunaryati et al., 2023). Hal ini penting untuk menjaga keutuhan dan kedaulatan negara di tengah arus globalisasi yang semakin kuat. Walaupun demikian, ada tantangan yang seringkali ditemui yaitu pada integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran di kelas (Wiyoko & Habibi, 2023). Oleh karena itu, PPKn harus terus dikembangkan dan disesuaikan agar tetap relevan dan efektif dalam membentuk karakter bangsa.

Hasil temuan dilapangan oleh peneliti di kelas IV SD N Pasarbatang 01 menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila menjadi salah satu materi yang dianggap mudah, namun semangat peserta didik untuk belajar pendidikan pancasila masih perlu ditingkatkan. Hal ini diperkuat dengan hasil pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,36. Hasil brainstorming bersama peserta didik menunjukkan bahwa urgensi dari variasi pembelajaran, salah satunya dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran. Maka dari itu, penting sekali untuk lebih menghidupkan suasana dikelas dengan menambahkan variasi dalam pembelajaran.

Pada dasarnya, siswa SD secara alamiah tidak dapat berpikir dan memandang mata pelajaran secara terkotak-kotak. Mereka cenderung memandang secara holistik dalam kehidupannya dengan memandang sesuatu secara konkret. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran hendaknya memperhatikan perkembangan anak. Karakteristik siswa SD yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mudah terpengaruh oleh lingkungan perlu terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, antara lain prinsip belajar sambil bekerja dan prinsip bermain sambil belajar. Melalui program bermain sambil belajar siswa belajar dari pengalaman bermainnya, sehingga secara tidak langsung muncul kreativitas dari pengalaman bermain (Sutarno, 2008).

Salah satu alternatif solusi sebagai upaya dalam optimalisasi pembelajaran yaitu menggunakan model *problem based learning* terintegrasi gamifikasi. Model *problem based learning* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Muna et al., 2023; Ningrum et al., 2023; Nurbiyati & Permana, 2024, Putri et al., 2023, Rifai et al., 2024; Yulianti & Utami, 2024) dan motivasi belajar (Fajarwati et al., 2023; Jamal et al., 2024; Nurbiyati & Permana, 2024; Rifai et al., 2024; Yulianti & Utami, 2024). Selanjutnya kehadiran gamifikasi melalui platform digital juga dapat memberikan optimalisasi dalam pembelajaran. Penggunaan gamifikasi pada pembelajaran telah dibuktikan melalui penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar (Sunarya et al., 2019), peningkatan hasil belajar peserta didik (Ares et al., 2018), peningkatan perhatian, partisipasi dan keaktifan peserta didik (Barata et al., 2018).

Berdasarkan kompleksitas permasalahan yang muncul, dan refleksi kritis atas penelitian-penelitian terdahulu, penulis terpantik untuk mengoneksikan model *problem based learning* dan gamifikasi untuk mengatasi permasalahan pada hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD N Pasarbatang 01. Fokus mata pelajaran yang dipilih penulis dalam penelitian ini yaitu Pendidikan Pancasila dengan spesifikasi pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Integrasi gamifikasi dalam penerapan model *problem based learning* menjadi *novelty* yang dimunculkan oleh peneliti. Sehingga, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Pasarbatang 01 pada materi pola hidup gotong royong melalui model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi gamifikasi.

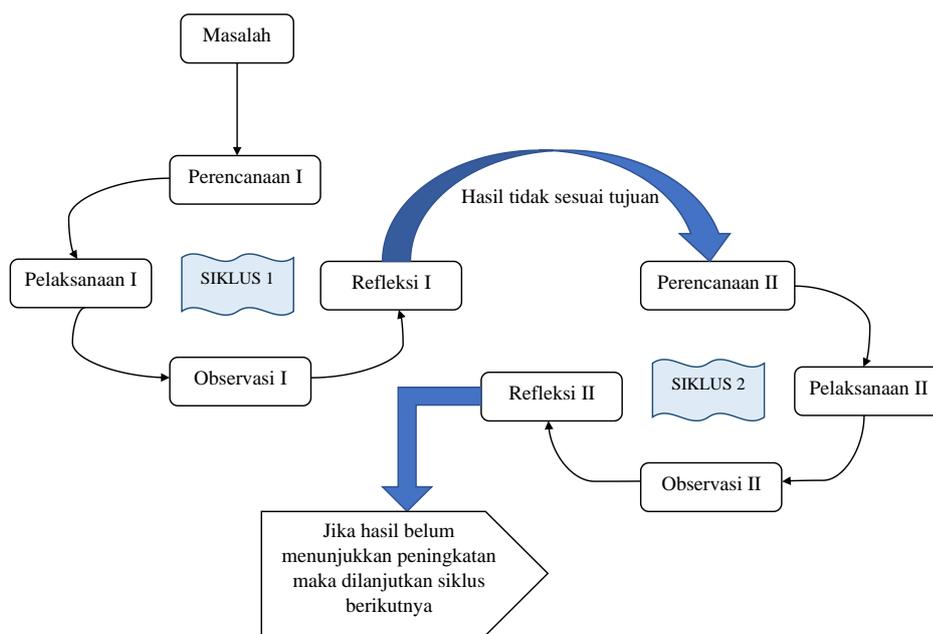
METODE

Penelitian ini adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merujuk pada metode penelitian tindakan yang dilakukan di lingkungan kelas, di mana guru juga berperan sebagai peneliti. Tujuan utama dari PTK adalah untuk mengidentifikasi dan menerapkan perbaikan atau peningkatan kualitas pendidikan melalui intervensi atau tindakan tertentu yang dilakukan dalam siklus yang telah dirancang (Kunandar, 2013: 44–45). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Pasarbatang 01 pada tahun ajaran 2022/2023, yang terdiri dari 28 siswa, dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Maret hingga 1 April 2023.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan dua teknik, yaitu tes dan non-tes. Pengumpulan data melalui tes dilakukan dengan menggunakan soal tertulis berbentuk pilihan

ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Sementara itu, pengumpulan data non-tes untuk mengukur motivasi belajar dilakukan melalui penggunaan skala psikologi. Penelitian ini mengikuti siklus PTK sebagaimana yang diusulkan oleh Kemmis & McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan ini diikuti secara berurutan dalam setiap siklus penelitian, dan alur tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.

Dalam penelitian ini, pendekatan PTK digunakan untuk memungkinkan guru berperan aktif dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan melibatkan guru sebagai peneliti, diharapkan ada keterlibatan yang lebih dalam dalam memahami kebutuhan siswa dan merancang intervensi yang lebih efektif. PTK juga memberikan kesempatan bagi guru untuk merefleksikan praktik pengajarannya secara sistematis dan terus menerus, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kondisi siswa. Melalui siklus berkelanjutan, diharapkan adanya peningkatan kualitas baik dari segi hasil belajar maupun motivasi siswa. Hal ini menjadikan PTK sebagai alat yang penting dalam upaya perbaikan kualitas pendidikan secara menyeluruh di tingkat sekolah dasar.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & McTaggart (1988)

Alat pengumpulan data pertama berbentuk tes yaitu melalui soal pilihan ganda. Tes disajikan dalam bentuk tes tertulis yang berisi soal-soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Sistem penilaian hasil belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi yang dilaksanakan setiap siklusnya. Alat pengumpulan data kedua berbentuk non-tes, yaitu melalui skala psikologis motivasi belajar. Skala motivasi belajar digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Instrumen penilaian menggunakan skala likert dengan rentang 1-4. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Skala Motivasi Belajar

Indikator	Nomor Item		Jumlah
	P	N	
Keinginan untuk berhasil dalam Pembelajaran	2,3,4	9,10	5
Tekun dalam mengerjakan tugas	14,15,16	5,6	5
Prestasi Belajar	7,8	11	3
Sesuatu yang menantang (stimulus dari pendidik)	1,13,17	12,20	5
Semangat untuk maju	18,19	21	3

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan teknik tes di setiap siklusnya, sehingga diperoleh prestasi belajar siswa apakah terdapat peningkatan atau tidak. Analisis prestasi belajar dapat diperoleh menggunakan presentase nilai individu, rata-rata kelas, dan kriteria berdasarkan ketuntasan belajar siswa. Analisis deskriptif variabel hasil belajar siswa, penulis menggunakan KKM sebesar 75. Tabel rentang predikat untuk KKM satuan pendidikan dapat dibaca pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rentang Predikat untuk KKM Satuan Pendidikan 75

KKM Satuan Pendidikan	Predikat	
75	Tuntas $75 \leq \text{Tuntas} \leq 100$	Tidak Tuntas $75 > \text{Tidak Tuntas}$

Pengukuran motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan skala, sehingga perolehan nilai diolah menggunakan konversi data seperti pada skala penilaian ahli. Perolehan nilai dikonversikan dalam skala empat seperti pada tabel berikut (Mardapi, 2008, p. 123).

Tabel 3. Hasil konversi skor dalam skala empat motivasi belajar

Rumus Rentang Skor Skala Empat	Hasil konversi skala empat	Kategori	Nilai
$Xi^- + 1Sbi \leq X$	$X \geq 3.00$	Sangat Baik	A
$Xi^- \leq X < Xi^- + 1Sbi$	$3.00 > X \geq 2.50$	Baik	B
$Xi^- - 1Sbi \leq X < Xi^-$	$2.50 > X \geq 2.00$	Cukup	C
$X < Xi^- - 1Sbi$	$X < 2.00$	Kurang	D

Keterangan :

X : Skor rata-rata

\bar{Xi} : Rata-rata ideal ditentukan dengan rumus:

$$: \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$$: \frac{1}{2} (4 + 1) = \frac{1}{2} \times 5 = 2.5$$

SBi : Simpangan Baku dengan rumus:

$$: SBi = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

$$: SBi = \frac{1}{6} (4 - 1) = 0.5$$

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun beberapa langkah penting sebagai berikut: 1) merancang modul pembelajaran yang sesuai dengan model Problem Based Learning (PBL) yang telah terintegrasi dengan elemen gamifikasi; 2) mempersiapkan soal tes untuk mengevaluasi hasil belajar pada ranah kognitif serta non-tes untuk mengukur motivasi belajar siswa. Selanjutnya, peneliti akan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun, sembari melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut. Setelah itu, peneliti melakukan refleksi untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan yang ada dalam pembelajaran, yang kemudian akan diterapkan pada siklus kedua.

Langkah-langkah perencanaan ini merupakan kunci dalam memastikan keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan merancang modul ajar yang terintegrasi dengan gamifikasi, peneliti berusaha menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Persiapan tes kognitif dan skala motivasi juga merupakan bagian penting untuk mengukur keberhasilan dari intervensi yang dilakukan. Observasi yang dilakukan selama pembelajaran memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data secara langsung tentang bagaimana model PBL terintegrasi gamifikasi diterapkan di kelas. Melalui refleksi, peneliti dapat mengevaluasi dan melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk siklus selanjutnya, sehingga perbaikan yang dilakukan dapat lebih terfokus dan tepat sasaran. Dengan demikian, siklus kedua diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih optimal dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil temuan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu pra-siklus atau sebelum siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada pra-siklus, melalui brainstorming dengan siswa, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada materi Pola Hidup Gotong Royong rendah dikarenakan pola pembelajaran yang kurang variatif. Hal ini diperkuat dengan temuan melalui assessment diagnostik kognitif dalam bentuk tes pada tanggal 30 Maret 2023, dengan hasil pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Nilai Presasi Belajar Ranah Kognitif Pra-Siklus

Rata-rata	60.36
KKM	75
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40
Persentase Tuntas	14.29%
Persentase Tidak Tuntas	85.71%

Hasil temuan pra-siklus menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya terdapat 4 siswa yang

tuntas dengan persentase ketuntasan 14.29%. Kemudian sebanyak 24 siswa tidak tuntas atau dengan persentase ketidaktuntasan 85.71%. Nilai rata-rata pada pra-siklus untuk hasil belajar sebesar 60.36. Pada dua problematika tersebut, maka dibutuhkan alternatif solusi berupa pembelajaran inovatif yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2023. Pada siklus 1, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media slide presentasi interaktif, model *problem based learning*, dan *gamification* menggunakan *classdojo* dan *quizizz*. Hasil belajar pada siklus 1 ditunjukkan oleh tabel 5. Hasil temuan siklus 1 menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya terdapat 11 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 39.29%. Kemudian sebanyak 17 siswa tidak tuntas atau dengan persentase ketidaktuntasan 60.71%. Nilai rata-rata pada siklus 1 untuk hasil belajar sebesar 74.29. Selanjutnya hasil motivasi belajar untuk siklus 1 dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 5. Data Hasil Prestasi Belajar Siklus 1

Tuntas		Tidak Tuntas		Rata-rata
Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
11 siswa	39.29%	17 siswa	60.71%	74.29

Tabel 6. Data Hasil Motivasi Belajar Siklus 1

Sangat Baik		Baik		Cukup		Rata-rata	Kategori
Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase		
10 siswa	35.71%	17 siswa	60.71%	1 siswa	3.57%	2,87	Baik

Hasil untuk motivasi belajar pada siklus 1 menunjukkan bahwa dari 28 siswa, terdapat 10 siswa yang mendapatkan kategori motivasi belajar sangat baik atau dengan persentase 35.71%. Kemudian sebanyak 11 siswa yang mendapatkan kategori motivasi belajar baik atau dengan persentase 60.71%. Selanjutnya, sebanyak 1 siswa mendapatkan kategori cukup baik atau dengan persentase 3.57%. Rata-rata keseluruhan motivasi belajar siswa yaitu sebesar 2.87 atau dengan perolehan kategori “baik”.

Kemudian pada siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 1 April 2023. Pada siklus 2, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media slide presentasi interaktif, model *problem based learning*, dan *gamification* menggunakan *classdojo*, *quizizz*, *educandy*, & *eduplay*. Hasil belajar pada siklus 2 ditunjukkan oleh tabel 7.

Hasil temuan siklus 2 menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya terdapat 25 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 89.28%. Kemudian sebanyak 3 siswa tidak tuntas atau dengan persentase ketidaktuntasan 10.71%. Nilai rata-rata pada siklus 2 untuk hasil belajar sebesar 86.43. Selanjutnya hasil motivasi belajar untuk siklus 2 dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 7. Data Hasil Prestasi Belajar Siklus 2

Tuntas		Tidak Tuntas		Rata-rata
Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
25 siswa	89.28 %	3 siswa	10.71%	86.43

Tabel 8. Data Hasil Motivasi Belajar Siklus 2

Sangat Baik		Baik		Cukup		Rata-rata	Kategori
Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase		
18 siswa	64.29%	9 siswa	32.14%	1 siswa	3.57%	3.14	Sangat Baik

Hasil untuk motivasi belajar pada siklus 2 menunjukkan bahwa dari 28 siswa, terdapat 18 siswa yang mendapatkan kategori motivasi belajar sangat baik atau dengan persentase 64.29%. Kemudian sebanyak 9 siswa yang mendapatkan kategori motivasi belajar baik atau dengan persentase 32.14%. Selanjutnya, sebanyak 1 siswa mendapatkan kategori cukup baik atau dengan persentase 3.57%. Rata-rata keseluruhan motivasi belajar siswa yaitu sebesar 3.14 atau dengan perolehan kategori “Sangat Baik”.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data terhadap tes evaluasi hasil belajar dan motivasi belajar dalam pembelajaran menggunakan model *PBL* terintegrasi gamifikasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas IV di SD N Pasarbatang 01. Hal tersebut diketahui melalui peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar di setiap siklusnya. Nilai rata-rata untuk prasiklus yaitu sebesar 60.36 dengan siswa yang tuntas hanya 4 dari 28 siswa, meningkat pada siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata sebesar 74.29 dengan siswa yang tuntas sebanyak 17 dari 28 siswa, dan terakhir pada siklus 2 mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86.43 dengan siswa yang tuntas sebanyak 25 dari 28 siswa. Hasil prestasi belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Peningkatan Prestasi Belajar PraSiklus, Siklus 1, Siklus 2

No.	Aspek	PraSiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Rata-Rata	60.36	74.29	86.43
2.	Persentase Ketuntasan	14.29%	39.29%	89.28%
3.	Persentase Tidak Tuntas	85.71%	60.71%	10.71%

Selanjutnya untuk motivasi belajar peningkatan yang muncul yaitu dari siklus 1 sebesar 2.87 dengan kategori baik, menjadi 3.14 dengan kategori sangat baik. Hasil peningkatan motivasi belajar siklus I, dan siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10. Peningkatan Prestasi Belajar PraSiklus, Siklus 1, Siklus 2

No.	Aspek	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Rata-Rata	2.87	3.14
2.	Kategori	Baik	Sangat Baik
3.	Persentase Sangat Baik	35.71%	64.29%
4.	Persentase Baik	60.71%	32.14%
5.	Persentase Cukup	3.57%	3.57%

Adanya peningkatan pada hasil belajar tentu berkorelasi dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan penggunaan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar (Fathoni et al., 2023; Muna et al., 2023; Ningrum et al., 2023; Nurbiyati & Permana, 2024, Putri et al., 2023, Rifai et al., 2024; Yulianti & Utami, 2024). Selanjutnya korelasi penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Fajarwati et al., 2023; Fathoni et al., 2023; Jamal et al., 2024; Nurbiyati & Permana, 2024; Rifai et al., 2024; Yulianti & Utami, 2024). Integrasi gamifikasi dalam penelitian ini menambah khazanah penelitian-penelitian sebelumnya.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) telah terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah nyata, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Peningkatan motivasi belajar yang disebabkan oleh PBL juga merupakan faktor penting yang mendukung hasil belajar yang lebih baik. Siswa yang termotivasi cenderung lebih bersemangat dan tekun dalam belajar, yang berkontribusi pada pencapaian akademik mereka. Integrasi gamifikasi ke dalam model PBL juga memberikan dimensi baru dalam proses pembelajaran. Gamifikasi, yang melibatkan penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen-elemen seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan seperti kerjasama tim, pemecahan masalah, dan kreativitas.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pendekatan inovatif dalam pendidikan. Dengan menggabungkan model PBL dan gamifikasi, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Pendekatan ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana teknologi dan metode inovatif lainnya dapat diintegrasikan dalam pendidikan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model PBL dan gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Ini merupakan langkah maju yang signifikan dalam upaya untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Pendidik dan peneliti diharapkan terus mengembangkan dan mengimplementasikan pendekatan-pendekatan baru yang dapat memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* terintegrasi gamifikasi materi pola hidup gotong royong dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Pasarbatang 01. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan setiap siklusnya. Nilai rata-rata hasil belajar untuk prasiklus yaitu sebesar 60.36, meningkat pada siklus 1 sebesar 74.29, dan pada siklus 2 sebesar 86.43. Selanjutnya untuk motivasi belajar peningkatan yang muncul yaitu dari siklus 1 sebesar 2.87 dengan kategori baik, menjadi 3.14 dengan kategori sangat baik. Keterbatasan dari penelitian ini yang mengambil pembahasan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV materi pola hidup gotong royong yaitu 1) Penelitian ini hanya membahas aspek hasil belajar dan motivasi belajar saja, sedangkan terdapat banyak faktor lain yang mempengaruhi kualitas pembelajaran; 2) Penelitian hasil belajar dan motivasi belajar yang hanya dilihat dari penggunaan model *problem based learning* terintegrasi gamifikasi saja, padahal terdapat alternatif solusi lain juga yang berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Saran atau rekomendasi kepada peneliti lainnya yaitu temuan ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya mengingat masih banyaknya kekurangan dalam penelitian ini. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk melengkapi kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan. Kemudian saran bagi guru yaitu berdasarkan hasil temuan ini, guru dapat menjadikan model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi gamifikasi menjadi salah satu pertimbangan dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Terakhir, sekolah dapat melakukan pelatihan penerapan model *problem based learning* terintegrasi gamifikasi yang lebih menarik untuk membantu dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Selanjutnya, sekolah dapat menciptakan SDM yang berkualitas untuk proses pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ares, A. M., Bernal, J., Nozal, M. J., Sánchez, F. J., & Bernal, J. (2018, July). Results of the use of Kahoot! gamification tool in a course of Chemistry. In *4th international conference on higher education advances (HEAD'18)* (pp. 1215-1222). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013, September). Engaging engineering students with gamification. In *2013 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)* (pp. 1-8). IEEE.
- Fathoni, A., Triastuti, Y., Anggoro, S., & Andriani, A. (2023). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SD N 3 Bancarkembar melalui Model Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Gamifikasi Materi Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 1-13.
- Fajarwati, A., Saputro, H., & Murdayanti, F. (2023, December). Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas IV SD.

- In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU* (Vol. 2, No. 1, pp. 1102-1109).
- Hasyda, S., Muhsam, J., Muh, A. S., Aiman, U., & Bili, K. D. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hidayat, Komaruddin, & Azra, Azyumardi. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education): Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani (Edisi Revisi)*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- Jamal, A. B., Abduh, M., & Lestari, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas 2 SD. *FONDATIA*, 8(2), 305-315.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Australia: Victoria Deakin University Press.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Banjarmasin: Rajawati Pers.
- Lubis, Maulana Arafat. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Mardapi, D. (2008). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Nuha Medika.
- Muna, Z., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3421-3436.
- Ningrum, S., Indiati, I., & Nugroho, A. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8460-8464.
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15-26.
- Putri, P. A., Roshayanti, F., & Sanjaya, D. (2023, July). 52. Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1B SD Sawah Besar 01 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 463-470).
- Rifai, A. M. N., Novitasari, M., & Stiyani, D. F. M. (2024). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(1), 95-105.
- Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18 (1), 79.
- Sunaryati, T., Safitri, I., Lestari, N. A., & Putri, J. (2023). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Moral Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2834-2840.
- Sutarno, N. (2008). *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Universitas Terbuka.

- Wiyoko, T., & Habibi, Z. (2023). Sosialisasi Profil Pelajar Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)*, 4(1), 173-181.
- Yulianti, E., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *FONDATIA*, 8(2), 140-153.