



PENERAPAN METODE GAMIFIKASI BERBANTUAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI DATUK SULAIMAN PALOPO

KamaRudin¹, Lilis Suryani², Ahmad Munawir³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: tettyzalukhu298@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3301>

Abstrak

Skripsi ini membahas penerapan metode gamifikasi berbantuan *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV A. Pada kondisi awal, terlihat adanya kurangnya minat belajar yang tercermin dari perilaku siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV A di MI Datuk Sulaiman Palopo. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode gamifikasi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan melibatkan 25 siswa sebagai subjek. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa, yaitu dari 71,44% pada Siklus I menjadi 90,73% pada Siklus II. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode gamifikasi berbantuan *flashcard* sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta minat belajar siswa di kelas IV A MI Datuk Sulaiman Palopo.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media *Flashcard*, Metode Gamifikasi.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah. Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu bentuk pendidikan sekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah. Tugas utama sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan sekolah adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah.

Dalam proses pembelajaran, tidak jarang ditemui siswa yang mengalami kendala dalam hal motivasi dan ketertarikan untuk belajar. Masalah ini menjadi tantangan umum yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan. Rendahnya semangat belajar dapat memberikan dampak negatif, baik terhadap prestasi akademik maupun perkembangan pribadi siswa secara keseluruhan. Oleh sebab itu, para pendidik dituntut untuk menerapkan berbagai strategi guna meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang kini semakin banyak diterapkan dalam lingkungan pendidikan adalah penggunaan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran juga tak kalah penting dengan penggunaan media pembelajaran khususnya dalam upaya peningkatan kemampuan membaca siswa di tahap awal.

Peran guru merupakan elemen yang tidak dapat tergantikan dalam proses pembelajaran, terutama dalam upaya mengembangkan kemampuan membaca siswa pada tahap awal. Di samping itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan relevan juga menjadi faktor krusial yang dapat mendukung penguasaan keterampilan membaca secara optimal. Sinergi antara peran aktif guru dan



pemanfaatan media pembelajaran yang efektif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas proses belajar-mengajar secara menyeluruh.

Salah satu materi dalam IPAS di MI Datok Sulaiman Palopo adalah sejarah, yang seharusnya menjadi pedoman penting dalam memahami perjalanan bangsa menuju masa depan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pelajaran sejarah masih tergolong rendah, terutama karena sifat materi yang abstrak, berfokus pada masa lalu, dan sulit untuk didemonstrasikan secara langsung. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi siswa sekolah dasar di lingkungan Pesantren Datok Sulaiman Palopo, yang cenderung mudah merasa jemu dan kurang tertarik pada materi sejarah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MI Datok Sulaiman Palopo kelas IV A, diketahui bahwa guru cenderung menerapkan metode pembelajaran ceramah. Dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan ketertarikan siswa dalam belajar, sehingga siswa merasa bosan. Kondisi tersebut tercermin dari perilaku siswa, di mana beberapa di antaranya tampak tidak fokus dan lebih memilih berinteraksi dengan teman sebangku. Padahal, minat belajar biasanya tercermin dari perhatian, keterlibatan aktif, serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode gamifikasi berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Gamifikasi merupakan suatu metode yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, penerapan gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta memperkuat partisipasi siswa dalam setiap proses belajar. Salah satu bentuk implementasi gamifikasi yang terbukti efektif adalah penggunaan permainan berbasis kata. Metode ini tidak hanya mampu membangkitkan minat belajar siswa, tetapi juga berperan dalam memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Penerapan strategi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar secara interaktif. *Flashcard* adalah permainan edukatif berupa kartu bergambar yang dirancang untuk memaksimalkan berbagai aspek pembelajaran, seperti kemampuan mengingat, pemahaman konsep, serta minat belajar siswa. Media *flashcard* sangat mudah dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Agar efektivitasnya lebih optimal, penggunaannya perlu didukung oleh metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa,

Pemilihan metode dan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan minat siswa, karena minat yang tinggi dapat membuat pembelajaran berjalan lebih efektif. Siswa dengan minat belajar yang tinggi dapat mendukung kualitas pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan agar dapat mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan metode gamifikasi berbantuan media *flashcard* materi IPAS pada kelas IV A MI Datok Sulaiman.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pencermatan terhadap proses kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV A MI Datok Sulaiman Palopo, dengan jumlah murid laki-laki berjumlah 11 orang sedangkan perempuan berjumlah 14 orang. Penelitian dilaksanakan 9 April – 25 Mei 2025. Penelitian ini di lakukan di MI Datuk Sulaiman Palopo, (Jl. Dr. Ratulangi No. 16, Balandai, Kec Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan). Alur Penelitian PTK dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang dikenal dengan istilah siklus (daur).



Siklus (daur) dalam PTK meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Siklus I

Dibagaian ini terdapat empat bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

a. Perencanaan.

Membuat daftar observasi untuk mengamati kondisi proses pembelajaran.

- 1) Mempersiapkan vasilitas yang digunakan pada proses pembelajaran.
- 2) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Guru menjelaskan secara singkat materi sejarah Indonesia.
- 2) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 orang setiap kelompok.
- 3) Guru menjelaskan metode Gamifikasi dalam pembelajaran IPAS..
- 4) Guru menyediakan *flashcard* yang berisi soal dan jawaban.
- 5) Guru mempersiapkan 1 soal disetiap kelompok.
- 6) Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk meliat jawaban dari pertanyaan tersebut kemudian menginformasikan kepada teman kelompoknya dibelakang, kemudian dibagikan dengan memberikan waktu selama 15 menit.
- 7) 1 orang perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil pertanyaan dan jawaban yanag diberikan oleh guru.
- 8) Guru membagikan media flascarh kepada perwakilan kelompok untuk memberitaukan kepada temannya.
- 9) Setiap anggota kelompok ikut serta dalam menginformasikan jawaban dari temannya yang paling pertama.
- 10) Siswa yang cepat menginformasikan kepada pasangannya tekait jawaban yang diinformasikan oleh temannya maka dia akan mendapat poin dan nilai.
- 11) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, Dan seterusnya.

Selesai Mengajar:

- 1) Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- 2) Guru menutup pertemuan pembelajaran.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati situasi kegiatan belajar mengajar dengan fokus pada tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan metode gamifikasi. Selain itu, peneliti juga mengevaluasi kemampuan siswa dalam menjawab soal melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran. Peneliti menganalisis hasil dari siklus I dan melakukan evaluasi terhadap aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Hasil analisis akan memberikan gambaran kepada peneliti dapat mengambil dan merumuskan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki dalam, maka akan di lanjutkan ke siklus berikutnya, yang mencakup perencanaan ulang dengan menyusun perbaikan dalam proses pembelajaran untuk siklus II. Tindakan ulang dilakukan dengan mengulangi semua langkah pembelajaran sesuai dengan yang telah dilakukan di siklus II.

Siklus II

Setelah menyelesaikan tahapan penelitian pada siklus I, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan perencanaan dan perancangan tindakan perbaikan sebagai tindak lanjut dari hasil pembelajaran pada siklus I. Tahapan pelaksanaan siklus II meliputi:

- 1) Perencanaan (*plan*)



Pada tahap ini, tindakan pembelajaran direncanakan kembali dengan mengacu pada hasil siklus I, dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan serta mempertahankan dan meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus tersebut.

2) Tindakan (*act*)

Tindakan pada siklus II dalam rancangan tidak jauh berbeda dengan siklus I, namun pada siklus II dilakukan revisi berdasarkan refleksi dari siklus I guna meningkatkan kualitas pembelajaran siswa secara lebih optimal.

3) Pengamatan (observasi)

Observasi pada siklus II dilakukan dengan prosedur yang hampir sama seperti pada siklus I, namun pada tahap ini lebih difokuskan pada penilaian terhadap tingkat pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

4) Perenungan (refleksi)

Seluruh data dari siklus II dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan hasil pengamatan. Analisis ini bertujuan menilai efektivitas dari metode pembelajaran gamifikasi. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu sebagai berikut.

1. Observasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi, mencatat aktivitas guru mulai dari pembukaan, inti, hingga penutup, serta keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar observasi Guru

No.	Aspek Yang di Amati	Indikator	Nomor Butir
Proses Pembelajaran	Pembukaan Pembelajaran	1,2,3,4	
	Inti Pembelajaran	4,6,7,8	
	Penutup Pelajaran	9,10,11,12	

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar Observasi Siswa

No.	Aspek Yang di Amati	Indikator	Nomor Butir
Proses Pembelajaran	Pembukaan Pembelajaran	1,2,3,4	
	Inti Pembelajaran	4,6,7,8	
	Penutup Pelajaran	9,10,11	

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran metode Gamifikasi.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar siswa.

Variabel	Indikator	Butir Soal
Minat Belajar	Perhatian dalam Proses pembelajaran	1, 2, 3
	Bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran	4,5
	Ketertarikan dalam proses pembelajaran	6,7
	Partisipasi dalam proses pembelajaran	8,9,10
	Perasaan dalam proses pembelajaran	11,12,13

3. Wawancara



Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada subjek penelitian, yaitu guru dan siswa di MI Datok Sulaiman Palopo. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung dari para subjek penelitian tersebut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara

No	Indikator	Aspek Yang di Amati	Butir Soal
	Implementasi Motode <i>gamifikasi</i> .	Motode <i>gamifikasi</i> dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah.	1
		Motode pembelajaran <i>gamifikasi</i> dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar	2

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai upaya untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang didukung oleh bukti-bukti akurat, seperti daftar nama siswa, profil sekolah, kondisi siswa dan guru, serta foto-foto kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

a). Analisis data Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengungkapkan fenomena secara mendalam dan kontekstual dengan mengumpulkan data dari latar belakang tertentu, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan analisis data. Untuk menggunakan analisis data kualitatif dalam penelitian kali ini, yaitu observasi, observasi tujuan untuk mengamati perubahan siklus 1 maupun siklus 2. Untuk pengamatan siklus 1 melakukan pengamatan, memberikan pertanyaan dan mengerjakan soal, pada siklus 2 melakukan perbandingan keberhasilan antara siklus 1 dan 2.

b). Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif menggunakan daftar angket untuk mengukur kemampuan minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan ini dijalankan.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka persentase aktivitas

F: Frekuensi skor yang diperoleh

N: Jumlah skor keseluruhan

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Lembar Angket Minat Belajar

Percentase	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju



c) Analisis Kevalidan Media

Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, serta saran dari para validator. Hasil analisis ini digunakan sebagai pedoman dalam merevisi produk. Setiap validator diberikan lembar validasi untuk setiap instrumen yang harus diisi dengan memberikan tanda centang pada skala Likert 1 hingga 4, sebagai berikut:

Skor 1 : tidak valid

Skor 2 : kurang valid

Skor 3 : cukup valid

Skor 4 : valid

Data validasi dari para validator dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran yang diberikan. Hasil dari analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi produk maupun instrumen. Selanjutnya, analisis dilakukan berdasarkan lembar validitas yang telah diisi oleh para validator. Teknik analisis data validitas dilakukan melalui proses tabulasi data yang kemudian dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus tertentu:

$$\text{Presentasi} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentasi kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Validitas

Presentasi %	Kriteria Validasi
0-35	Kurang Valid
36-50	Cukup Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan yang ditujukan untuk mengukur minat belajar siswa

Tabel 4.4 Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus I			
		P I	Ket	P II	Ket
1.	Pembukaan	62,5 %	Kurang	87,5%	Baik
2.	Inti	37,5%	Kurang	75 %	Cukup
3	Penutup	75 %	Cukup	93,75%	Sangat Baik

Keterangan:

- 1 :Kurang (60%-0%)
- 2 :Cukup Baik (70%-79%)
- 3 :Baik (80%-89%)
- 4 :Sangat Baik (90%-100%).

Berdasarkan hasil lembar observasi guru pada Siklus I, aspek pembukaan pembelajaran pada pertemuan pertama mendapat penilaian kategori 'kurang' dengan persentase 62,5%. Namun, pada pertemuan kedua terjadi peningkatan signifikan menjadi 87,5% dengan kategori 'baik'.

Pada aspek inti pembelajaran, pertemuan pertama mendapat penilaian kategori 'kurang' dengan persentase 37,5%, menunjukkan aktivitas inti belum berjalan optimal. Namun, pada pertemuan kedua terjadi peningkatan signifikan menjadi 75%, mengindikasikan adanya perbaikan dalam metode pembelajaran yang diterapkan.



Pada aspek penutup, pertemuan pertama mendapatkan penilaian ‘cukup’ dengan persentase 75%, yang kemudian meningkat menjadi ‘sangat baik’ sebesar 93,75% pada pertemuan kedua. Secara keseluruhan, hasil observasi Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari pertemuan pertama ke kedua, membuktikan bahwa tindakan yang diterapkan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.

1. Hasil Lembar Observasi siswa Siklus I

Tabel 4.5 Lembar Observasi Siswa Siklus I

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus I			
		P I	Ket	P II	Ket
1.	Pembukaan	75%	Cukup	83,33%	Baik
2.	Inti	58,33%	Kurang	78,5 %	Cukup
3	Penutup	75 %	Cukup	93,75%	Sangat Baik

Keterangan:

- 1 :Kurang (60%-0%)
- 2 :Cukup Baik (70%-79%)
- 3 :Baik (80%-89%)
- 4 :Sangat Baik (90%-100%)

Tabel 4.5 menyajikan hasil observasi terhadap tiga aspek utama dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, aspek pembukaan pembelajaran memperoleh penilaian kategori ‘cukup’ dengan persentase sebesar 75%. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan penilaian kategori ‘baik’ sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan dalam strategi guru saat memulai pembelajaran.

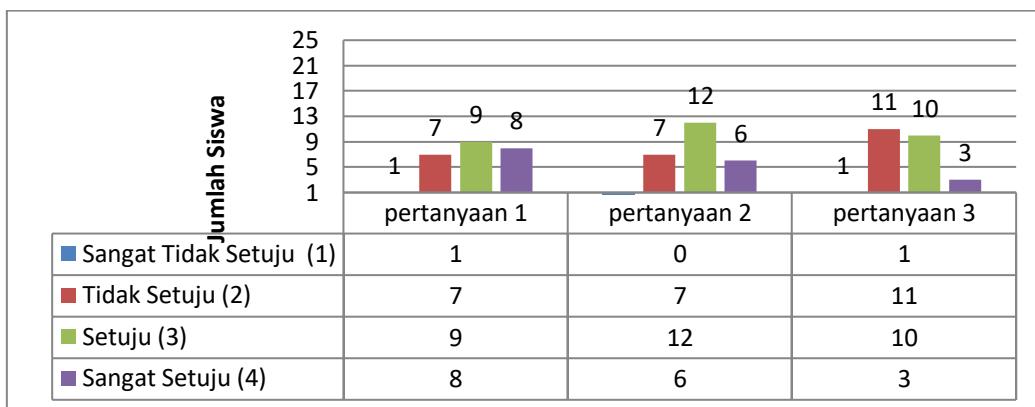
Aspek inti pembelajaran pada pertemuan pertama memperoleh penilaian kategori ‘kurang’ dengan persentase sebesar 58,33%, yang mengindikasikan bahwa proses inti pembelajaran belum berjalan secara efektif. Namun, pada pertemuan kedua terjadi peningkatan menjadi 78,5% dengan kategori ‘cukup’. Peningkatan ini mencerminkan adanya upaya perbaikan dalam kualitas pengajaran

Sementara itu, aspek penutup pembelajaran pada pertemuan pertama dinilai ‘cukup’ dengan persentase 75%. Pada pertemuan kedua, aspek ini mengalami peningkatan menjadi ‘sangat baik’ dengan persentase 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil menutup sesi pembelajaran secara lebih efektif dan memberikan kesan positif kepada siswa.

3) Hasil Angket Minat Belajar

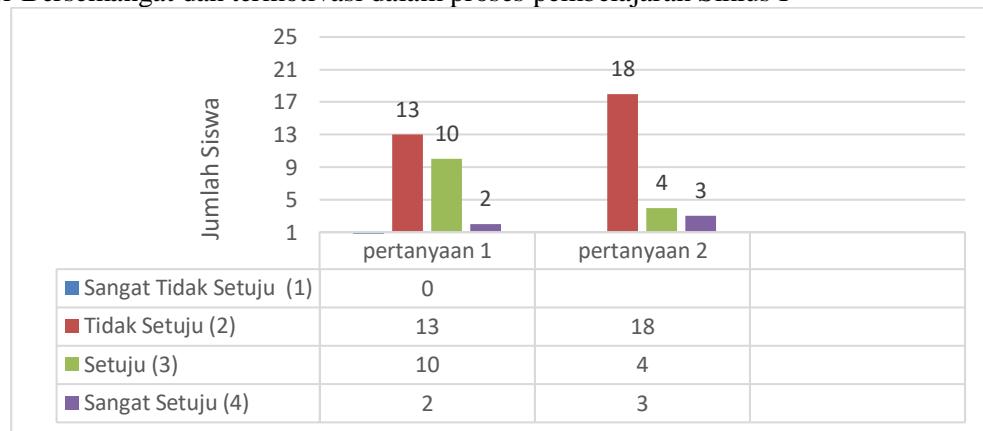
Pengukuran pada Siklus I dilakukan melalui angket yang diisi oleh siswa setelah penerapan metode dan media pembelajaran. Data dari angket tersebut dianalisis berdasarkan setiap indikator untuk mengamati peningkatan minat belajar secara menyeluruh.

a) Indikator Perhatian Dalam Proses Pembelajaran Siklus I

**Gambar 4.1** Grafik rincian Hasil analisis pada indikator perhatian

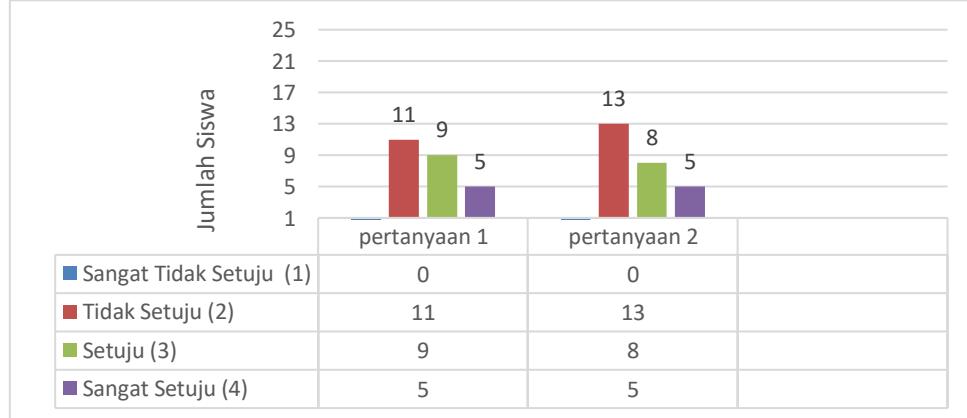
Gambar 4.1 menunjukkan rincian analisis indikator perhatian siswa selama Siklus I. Pada pertanyaan pertama, terdapat 7 siswa yang memilih tidak setuju, 9 siswa memilih setuju, dan 8 siswa memilih sangat setuju. Pada pertanyaan kedua, 7 siswa memilih tidak setuju, 12 siswa memilih setuju, dan 6 siswa memilih sangat setuju. Sedangkan pada pertanyaan ketiga, 1 siswa memilih sangat tidak setuju, 11 siswa memilih tidak setuju, 10 siswa memilih setuju, dan 3 siswa memilih sangat setuju. Hasil ini menggambarkan tingkat perhatian siswa selama pembelajaran pada Siklus I.

b) Indikator Bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran Siklus I

**Gambar 4.2** Grafik Rincian Hasil Analisis Pada Indikator Bersemangat dan Termotivasi

Gambar 4.2 menyajikan data mengenai indikator semangat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I. Pada pertanyaan pertama, sebanyak 13 siswa memilih jawaban tidak setuju, 10 siswa memilih setuju, dan 2 siswa memilih sangat setuju. Sementara itu, pada pertanyaan kedua, 18 siswa memilih tidak setuju, 4 siswa memilih setuju, dan 3 siswa memilih sangat setuju.

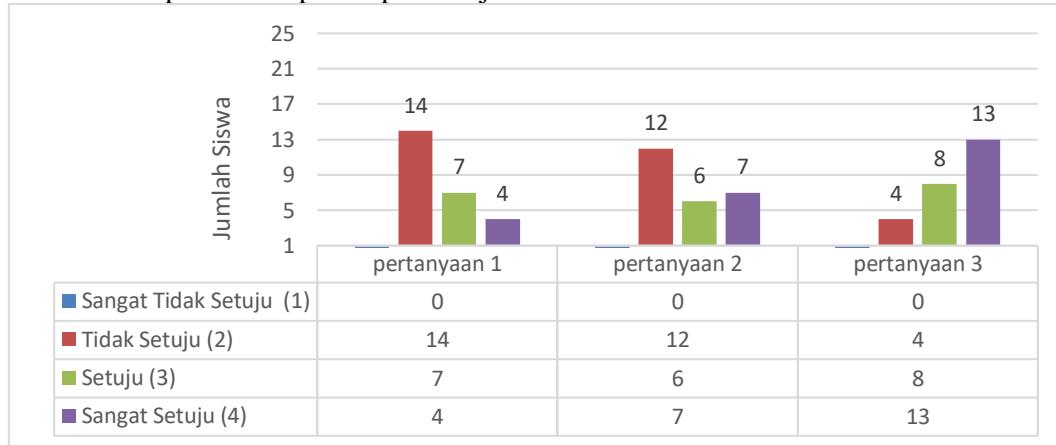
c) Indikator Ketertarikan dalam proses pembelajaran Siklus I



**Gambar 4.3** Grafik Hasil Analisis Pada Indikator Ketertarikan

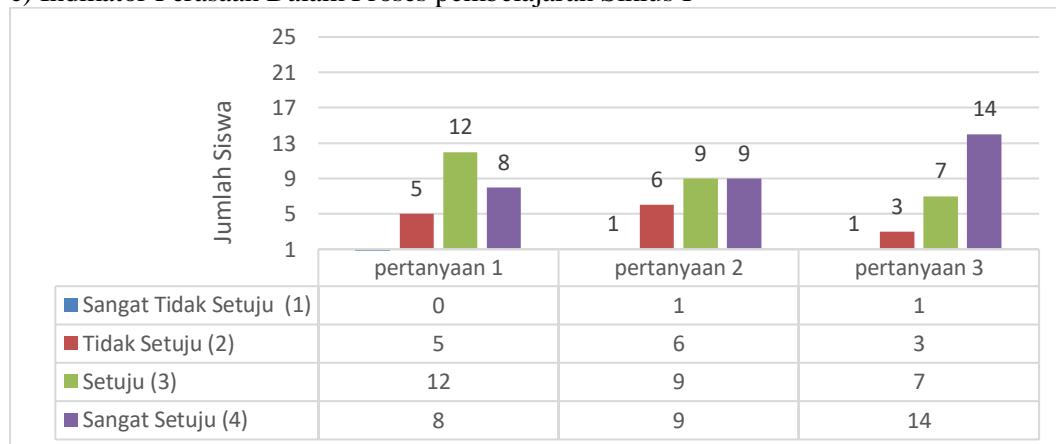
Data pada Gambar 4.3 menggambarkan tingkat ketertarikan siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I. Pada pertanyaan pertama, sebanyak 11 siswa memilih jawaban tidak setuju, 9 siswa memilih setuju, dan 5 siswa memilih sangat setuju. Sedangkan pada pertanyaan kedua, 13 siswa memilih tidak setuju, 8 siswa memilih setuju, dan 5 siswa memilih sangat setuju.

d) Indikator Partisipasi dalam proses pembelajaran Siklus I

**Gambar 4.4** Grafik Hasil Analisis Indikator Perasaan

Data pada Gambar 4.4 merangkum indikator perasaan siswa. Pada pertanyaan pertama, 14 siswa memilih tidak setuju, 7 siswa memilih setuju, dan 4 siswa memilih sangat setuju. Pada pertanyaan kedua, 12 siswa memilih tidak setuju, 6 siswa memilih setuju, dan 7 siswa memilih sangat setuju. Pada pertanyaan ketiga, 4 siswa memilih tidak setuju, 8 siswa memilih setuju, dan 7 siswa memilih sangat setuju. Sedangkan pada pertanyaan keempat, 4 siswa memilih tidak setuju, 8 siswa memilih setuju, dan 13 siswa memilih sangat setuju.

e) Indikator Perasaan Dalam Proses pembelajaran Siklus I

**Gambar 4.5** Grafik Hasil Analisis Pada Indikator Perasaan

Gambar 4.5 menunjukkan respons perasaan siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I. Pada pertanyaan pertama, 5 siswa memilih tidak setuju, 12 siswa setuju, dan 8 siswa sangat setuju. Pada pertanyaan kedua, 1 siswa memilih sangat tidak setuju, 6 tidak setuju, 9 setuju, dan 9 sangat setuju. Sedangkan pada pertanyaan ketiga, 1 siswa memilih sangat tidak setuju, 3 tidak setuju, 7 setuju, dan 14 sangat setuju.

Evaluasi keberhasilan Siklus I dilakukan melalui analisis data angket minat belajar siswa yang mencakup lima indikator utama. Hasil analisis ini akan menjadi dasar dalam menentukan kelanjutan ke Siklus II. Rincian data lengkap disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.6** Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Qodir	40	77%	Meningkat
2.	Khaerani	41	79%	Meningkat
3.	Muh.Anaar	41	79%	Meningkat
4.	Risky	35	67,30%	Belum meningkat
5.	Habib alsya wari	36	69,23%	Belum meningkat
6.	Fatin Sanira Rizah	36	69,23%	Belum meningkat
7.	Nabila Dzakiah A.	34	65,38%	Belum meningkat
8.	Aliya	38	73,07%	Belum meningkat
9.	Nisa	38	73,07%	Belum meningkat
10.	Anandita Khanza R.	37	71,15%	Belum meningkat
11.	Ihsan	43	83%	Meningkat
12.	Rahim	39	75%	Meningkat
13.	Kaivan	39	75%	Meningkat
14.	Falah	33	63,46%	Belum meningkat
15.	Furkan	33	63,46%	Belum meningkat
16.	Faqih	34	65,38%	Belum meningkat
17.	Muh.Al Fatih	35	67,30%	Belum meningkat
18.	Yadistira.A	38	73,07%	Belum meningkat
19.	Rafa	33	63,46%	Belum meningkat
20.	Putri	32	62%	Belum meningkat
21.	Jihan	44	85%	Meningkat
22.	Hanifa Shidqia H.	36	69,23%	Belum meningkat
23.	April	37	71,15%	Belum meningkat
24.	Mesya	37	71,15%	Belum meningkat
25.	Azkia Humairahzi ndyd	39	75%	Meningkat
Jumlah		928	1.786,09%	
		928	71,44%	

Tabel 4.6 memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I belum mencapai hasil yang optimal, dengan rata-rata nilai siswa sebesar 71,44% dan hanya tiga siswa yang berhasil mencapai nilai di atas kriteria keberhasilan ($>75\%$). Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke Siklus II untuk mengatasi kendala tersebut. Tabel berikut menyajikan data tingkat keberhasilan klasikal setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan media *flashcard*.

Tabel 4.7 Kriteria Keberhasilan Minat Belajar Siswa Siklus I

Skor Kriteria	Predikat Keberhasilan	Frekuensi	Presentase
Nilai $\geq 75\%$	Meningkat	8	32,00%
Nilai $\leq 75\%$	Belum Meningkat	17	68,00%

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa pada Siklus I, sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan minat belajar, dengan 68,00% (17 siswa) belum mencapai standar, dan hanya 32,00% (8 siswa) yang berhasil. Kondisi ini menunjukkan perlunya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran pada Siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis dari Siklus I yang diperoleh melalui lembar observasi dan angket minat belajar siswa, peneliti merencanakan beberapa perbaikan untuk pelaksanaan pada Siklus II. Beberapa aspek yang menjadi fokus perbaikan antara lain:



Pertama, pengelolaan kelas oleh guru belum berjalan secara optimal. Hal ini tercermin dari aspek pembukaan dan inti pembelajaran yang masih masuk dalam kategori “kurang”, sebagaimana terlihat pada Tabel 4.1 hasil observasi guru.

Kedua, hasil lembar observasi siswa yang tercantum pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa aktivitas inti pembelajaran belum berjalan secara efektif, karena masih berada dalam kategori “kurang”.

Ketiga, hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memilih jawaban “tidak setuju” pada beberapa pernyataan yang diajukan. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap model pembelajaran baru yang diterapkan.

Keempat, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Dari 25 siswa, hanya 8 siswa (32,00%) yang mencapai nilai minimum sebesar 75%, sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.7 yang memuat kriteria keberhasilan minat belajar siswa pada Siklus I. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang strategi perbaikan pada Siklus II dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta minat belajar siswa.

2. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II mengikuti tahapan yang sama dengan Siklus I, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap bertujuan memperbaiki kekurangan siklus sebelumnya serta meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran.

Pada Siklus II, tahapan perencanaan dilakukan dengan langkah-langkah serupa seperti pada Siklus I. Guru mempersiapkan materi dengan baik, melanjutkan materi yang belum selesai dari siklus sebelumnya, serta menyiapkan instrumen observasi untuk memantau kondisi kelas selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan memastikan kelancaran pembelajaran dan mendukung evaluasi yang lebih efektif.

Pelaksanaan Siklus II mengikuti tahapan yang sama seperti Siklus I, namun dengan penyempurnaan yang lebih terarah dan sistematis berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Perbaikan dilakukan pada metode pembelajaran dan penggunaan media yang lebih efektif, dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa serta memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, guru aktif memantau jalannya kegiatan, khususnya mengamati siswa yang kurang fokus atau menghadapi kesulitan. Setiap kendala dicatat secara sistematis sebagai bahan evaluasi dan perbaikan pada pertemuan berikutnya agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Selama pelaksanaan penelitian, penerapan metode gamifikasi berbantuan flashcard terbukti tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran. Perubahan sikap tersebut dapat dilihat dari hasil lembar observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas.

1.) Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II

2.) Tabel 4.8 Hasil Lembar Observasi Guru

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus II			
		P I	Ket	P II	Ket
1.	Pembukaan	87,5 %	Baik	93,75%	Sangat Baik
2.	Inti	93,75%	Sangat Baik	100 %	Sangat Baik
3	Penutup	81,25 %	Cukup	100%	Sangat Baik

Keterangan:

- 1 :Kurang (60%-0%)
- 2 :Cukup Baik (70%-79%)
- 3 :Baik (80%-89%)
- 4 :Sangat Baik (90%-100%)



Secara keseluruhan, setiap aspek pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dari Pertemuan I ke Pertemuan II. Aspek pembukaan naik dari kategori baik (87,5%) menjadi sangat baik (93,75%). Aspek inti, yang sudah sangat baik pada 93,75%, meningkat menjadi 100%. Sedangkan aspek penutup mengalami kenaikan signifikan dari cukup (81,25%) menjadi sangat baik (100%).

Peningkatan tersebut mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan serta kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus tersebut berhasil meningkatkan pengalaman belajar siswa secara signifikan.

1) Lembar Observasi Siswa Pada Siklus II

Tabel 4.9 Hasil Lembar Observasi Siswa

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus I			
		PI	Ket	P II	Ket
1.	Pembukaan	83,33 %	Baik	100%	Sangat Baik
2.	Inti .	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
3	Penutup	81,25 %	Baik	93,75%	Sangat Baik

Keterangan:

1 :Kurang (60%-0%)

2 :Cukup Baik (70%-79%)

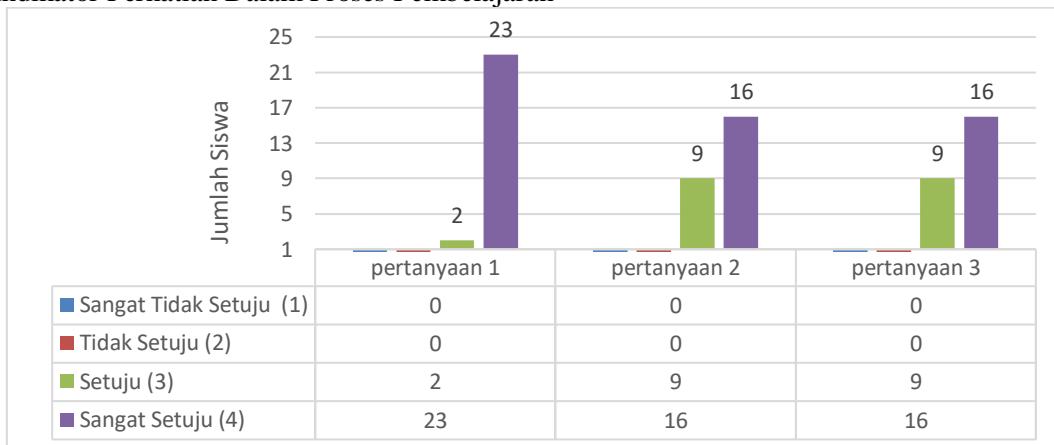
3 :Baik (80%-89%)

4 :Sangat Baik (90%-100%)

2) Hasil Angket Minat Belajar

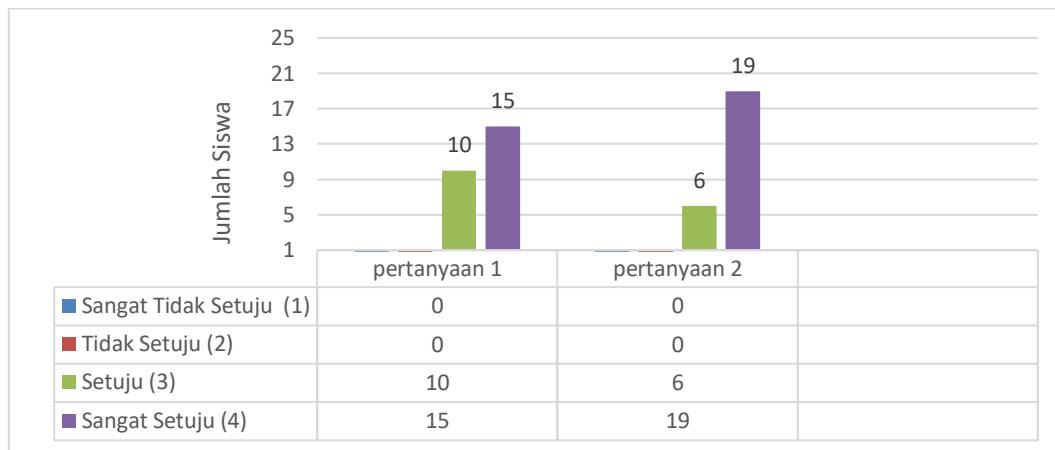
Pada Siklus II, minat belajar siswa diukur kembali menggunakan angket dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Analisis akan dilakukan berdasarkan setiap indikator untuk mendapatkan gambaran peningkatan minat belajar secara komprehensif.

a) Indikator Perhatian Dalam Proses Pembelajaran

**Gambar 4.6** Grafik Rincian Pada Indikator Perhatian Dalam Proses Pembelajaran Siklus II

Analisis pada Gambar 4.6 menunjukkan peningkatan signifikan dalam indikator perhatian siswa selama Siklus II. Pada pertanyaan pertama, 2 siswa memilih setuju dan 23 siswa memilih sangat setuju. Pada pertanyaan kedua dan ketiga, masing-masing 9 siswa memilih setuju dan 16 siswa memilih sangat setuju. Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memberikan perhatian yang sangat baik selama proses pembelajaran Siklus II.

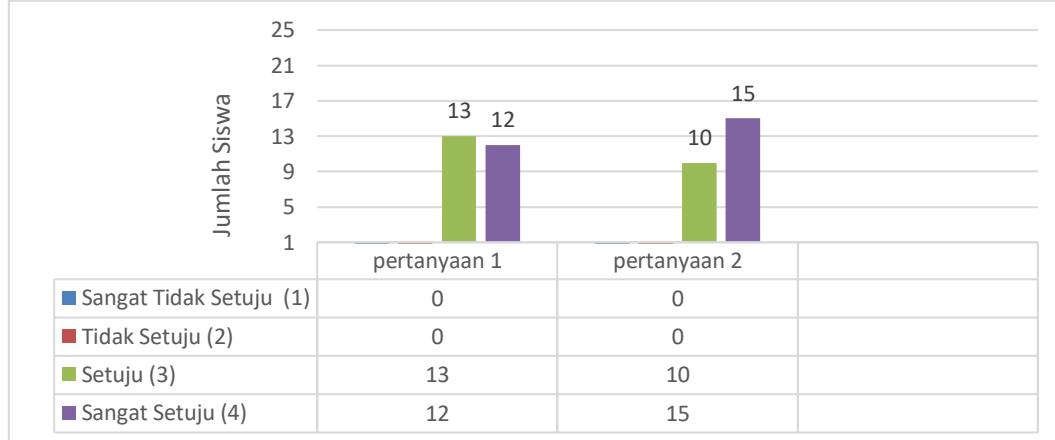
b) Indikator Bersemangat dan Termotivasi Dalam Proses Pembelajaran Siklus II



Gambar 4.7 Grafik Rincian Indikator Bersemangat Dan Termotivasi Dalam Proses Pembelajaran Siklus II

Data pada Gambar 4.7 mengenai indikator semangat dan motivasi belajar siswa di Siklus II menunjukkan bahwa pada pertanyaan pertama, 10 siswa memilih opsi setuju, sedangkan 15 siswa memilih sangat setuju. Pada pertanyaan kedua, sebanyak 6 siswa memilih setuju dan 19 siswa memilih sangat setuju. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan semangat dan motivasi yang sangat baik selama proses pembelajaran pada Siklus II.

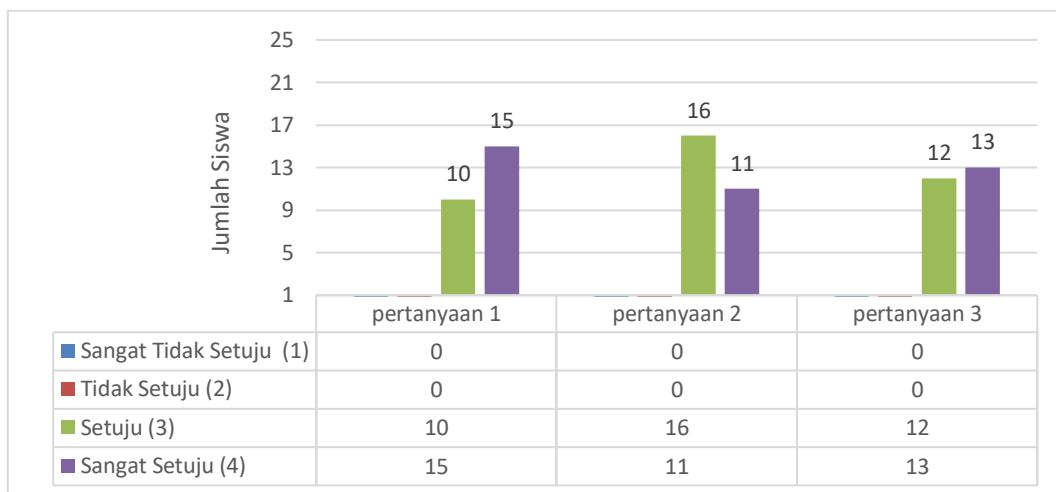
c) Indikator Ketertarikan Dalam proses Pembelajaran.



Gambar 4.8 Grafik Rincian Indikator Ketertarikan Dalam Proses Pembelajaran Siklus II

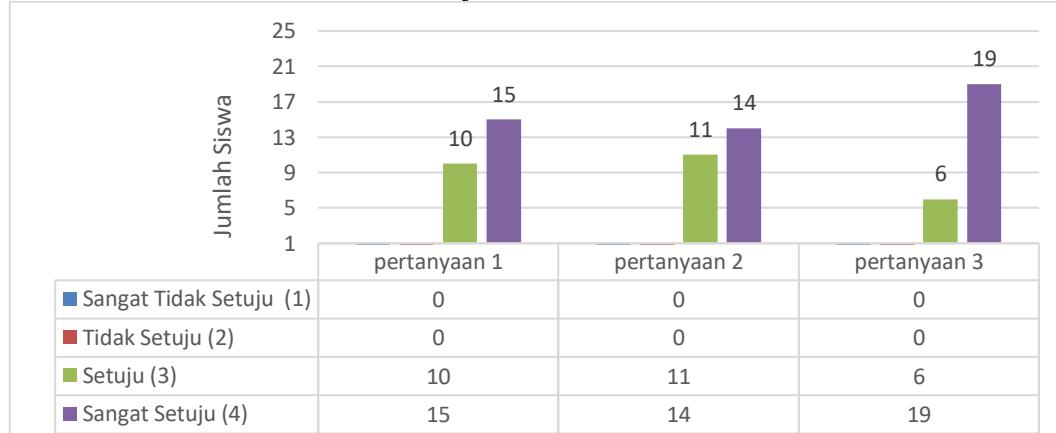
Data pada Gambar 4.8 mengenai indikator ketertarikan siswa selama pembelajaran pada Siklus II menunjukkan bahwa pada pertanyaan pertama, 13 siswa memilih opsi setuju, sedangkan 12 siswa memilih sangat setuju. Untuk pertanyaan kedua, 10 siswa memilih setuju dan 15 siswa memilih sangat setuju. Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan yang sangat baik selama proses pembelajaran pada Siklus II.

d) Indikator Partisipasi Dalam Proses Pembelajaran

**Gambar 4.9** Grafik Analisis Indikator Partisipasi Dalam Proses Pembelajaran Siklus II

Hasil analisis pada Gambar 4.9 menunjukkan tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran pada Siklus II. Untuk pertanyaan pertama, 10 siswa memilih opsi setuju, sedangkan 15 siswa memilih sangat setuju. Pada pertanyaan kedua, sebanyak 16 siswa memilih setuju dan 11 siswa memilih sangat setuju. Sedangkan pada pertanyaan ketiga, 12 siswa memilih setuju dan 13 siswa memilih sangat setuju. Data tersebut menggambarkan tingkat partisipasi siswa yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

e) Indikator Perasaan Dalam Proses Pembelajaran

**Gambar 4.10** Grafik Analisis Indikator Perasaan dalam Proses Pembelajaran Siklus II

Analisis pada Gambar 4.10 menggambarkan respons siswa selama proses pembelajaran pada Siklus II. Untuk pertanyaan pertama, sebanyak 10 siswa memilih jawaban setuju, sedangkan 15 siswa memilih sangat setuju. Pada pertanyaan kedua, 11 siswa memilih setuju dan 14 siswa memilih sangat setuju. Sementara itu, pada pertanyaan ketiga, 6 siswa memilih setuju dan 19 siswa memilih sangat setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap proses pembelajaran pada Siklus II.

Keberhasilan pembelajaran pada Siklus II dievaluasi melalui analisis menyeluruh terhadap berbagai indikator yang diukur menggunakan angket minat belajar siswa. Analisis ini meliputi aspek ketertarikan, keterlibatan, antusiasme, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis tersebut akan menjadi dasar untuk menilai apakah tujuan penelitian telah tercapai secara optimal atau masih diperlukan tindakan perbaikan melalui siklus lanjutan. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, detail hasil analisis angket minat belajar siswa akan disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikutnya:

Tabel 4.6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Persentase	kategori
----	------------	-------	------------	----------



1.	Qodir	48	92,30%	Meningkat
2.	Khaerani	50	96,15%	Meningkat
3.	Muh.Anaar	50	96,15%	Meningkat
4.	Risky	46	88,46%	Meningkat
5.	Habib alsya wari	47	90,38%	Meningkat
6.	Fatin Sanira Rizah	47	90,38%	Meningkat
7.	Nabila Dzakiah A.	45	87%	Meningkat
8.	Aliya	47	90,38%	Meningkat
9.	Nisa	47	90,38%	Meningkat
10.	Anandita Khanza R.	47	90,38%	Meningkat
11.	Ihsan	50	96,15%	Meningkat
12.	Rahim	49	94,23%	Meningkat
13.	Kaivan	49	94,23%	Meningkat
14.	Falah	45	87%	Meningkat
15.	Furkan	45	87%	Meningkat
16.	Faqih	46	88,46%	Meningkat
17.	Muh.Al Fatih	45	87%	Meningkat
18.	Yadistira.A	47	90,38%	Meningkat
19.	Rafa	45	87%	Meningkat
20.	Putri	44	85%	Meningkat
21.	Jihan	51	98,07%	Meningkat
22.	Hanifa Shidqia H.	45	87%	Meningkat
23.	April	47	90,38%	Meningkat
24.	Mesya	47	90,38%	Meningkat
25.	Azkia Humairahzi ndyd	49	94,23%	Meningkat
Jumlah		1.178	2.268,47%	—
Rata-Rata		1.178	90,73 %	—

Tabel 4.6 menyajikan data minat belajar siswa di MI Datok Sulaiman, yang menunjukkan rata-rata nilai minat belajar siswa sebesar 90,73%. Seluruh siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu nilai $\geq 75\%$. Data tingkat keberhasilan minat belajar secara klasikal setelah penerapan metode gamifikasi berbantuan flashcard disajikan pada tabel berikut

Tabel 4.7 Kriteria Keberhasilan Minat Belajar Siswa Pada Siklus II

Skor Kriteria	Predikat Keberhasilan	Frekuensi	Presentase
Nilai $\geq 75\%$	Meningkat	25	100%
Nilai $\leq 75\%$	Belum Meningkat	-	0%

Siswa dari siklus I hingga siklus II akan disajikan di bawah ini: Tabel 4.7 mengindikasikan bahwa siswa telah berhasil memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini yang dilaksanakan di MI Datok Sulaiman Palopo, dapat dinyatakan telah mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Rincian data skor angket minat belajar.

Tabel 4.8 Skor Perbandingan Angket Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Angket dan Presentase		Kategori
		Siklus I	Siklus II	
1.	Qodir	40	77%	92,30% Meningkat.
2.	Khaerani	41	79%	96,15% Meningkat.
3.	Muh.Anaar	41	79%	96,15% Meningkat.
4.	Risky	35	67,30%	88,46% Meningkat.
5.	Habib alsya wari	31	59,61%	90,38% Meningkat.



6.	Fatin Sanira Rizah	36	69,23%	47	90,38%	Meningkat.
7.	Nabila Dzakiah A.	34	65,38%	45	87%	Meningkat.
8.	Aliya	38	73,07%	47	90,38%	Meningkat.
9.	Nisa	38	73,07%	47	90,38%	Meningkat.
10.	Anandita Khanza R.	37	71,15%	47	90,38%	Meningkat.
11.	Ihsan	43	83%	50	96,15%	Meningkat.
12.	Rahim	39	75%	49	94,23%	Meningkat.
13.	Kaivan	39	75%	49	94,23%	Meningkat.
14.	Falah	33	63,46%	45	87%	Meningkat.
15.	Furkan	33	63,46%	45	87%	Meningkat.
16.	Faqih	34	65,38%	46	88,46%	Meningkat.
17.	Muh.Al Fatih	35	67,30%	45	87%	Meningkat.
18.	Yadistira.A	38	73,07%	47	90,38%	Meningkat.
19.	Rafa	33	63,46%	45	87%	Meningkat.
20.	Putri	32	62%	44	85%	Meningkat.
21.	Jihan	44	85%	51	98,07%	Meningkat.
22.	Hanifa Shidqia H.	36	69,23%	45	87%	Meningkat.
23.	April	37	71,15%	47	90,38%	Meningkat.
24.	Mesya	37	71,15%	47	90,38%	Meningkat.
25.	Azkia Humairahzi ndyd	39	75%	49	94,23%	Meningkat.
Jumlah		928	1.786,09%	1.178	2.268,47%	
Rata-Rata			71,44%		90,73%	

Tabel 4.8 menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil angket minat belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata nilai angket siswa mencapai 71,44%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 90,73%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode gamifikasi berbantuan media flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

d. Refleksi

Secara keseluruhan, pembelajaran pada Siklus II berlangsung sangat baik dengan peningkatan nyata pada minat belajar siswa. Temuan ini menunjukkan perkembangan minat belajar yang bertahap dan positif. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti, dengan bantuan media flashcard, terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan data pada Tabel 4.12, yang menggunakan standar nilai minimal 75%.

Peningkatan dapat diamati melalui perbandingan data pada Tabel 4.12, yang didasarkan pada standar nilai yang telah ditetapkan yaitu $\geq 75\%$. Berikut disajikan hasil refleksi pada Siklus I dan Siklus II:

- 1) Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Siswa perlu diberikan waktu dan bimbingan untuk beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru, sehingga pelaksanaannya dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang direncanakan.
- 3) Dalam menerapkan metode pembelajaran gamifikasi, guru perlu memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik agar suasana kelas tetap kondusif selama proses pembelajaran berlangsung

Pembahasan

1) Penerapan metode *gamifikasi* berbantuan *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada matapelajaran IPAS di MI Datuk Sulaiman Palopo.

Pembelajaran dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis kolaborasi. Metode gamifikasi berbantuan



flashcard diterapkan untuk menumbuhkan kerja sama antar siswa. Guru melaksanakan metode ini secara terstruktur agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga minat belajar mereka dapat meningkat.

Penerapan metode ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: persiapan kartu *flashcard*, pembagian siswa ke dalam kelompok, pemberian instruksi kerja sama, serta sesi refleksi dan diskusi bersama. *Flashcard* sebagai media bantu memberikan stimulus visual dan kinestetik yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa pada Siklus I masih tergolong rendah. Data angket memperlihatkan bahwa hanya 20% siswa (8 orang) yang mengalami peningkatan, sedangkan 80% siswa (17 orang) belum menunjukkan perubahan signifikan. Hal ini disebabkan oleh pengelolaan pembelajaran yang belum optimal oleh guru, khususnya pada tahap inti pembelajaran, serta adaptasi siswa yang belum sepenuhnya terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, proses pembelajaran pada Siklus I belum berjalan maksimal sehingga hasilnya belum memenuhi harapan. Kondisi ini juga tercermin dari hasil observasi terhadap guru dan siswa selama Siklus I.

S Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif, yang juga terlihat dari peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, adaptasi siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan berjalan dengan baik, terbukti dari hasil angket minat belajar yang meningkat dari Siklus I ke Siklus II.

2) Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Metode Pembelajaran Gamifikasi.

Dalam penerapan metode pembelajaran gamifikasi, terdapat beberapa faktor pendukung yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu faktor utama adalah ketersediaan media pembelajaran yang menarik, seperti *flashcard*, yang membantu memvisualisasikan materi dan meningkatkan ketertarikan siswa. Selain itu, dukungan dari guru yang memahami langkah-langkah penerapan metode gamifikasi sangat krusial. Keberhasilan model ini sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kelas serta membimbing siswa untuk bekerja sama secara efektif. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan juga menjadi faktor pendorong yang signifikan, mengingat model ini menekankan partisipasi aktif siswa, terutama dalam menyampaikan jawaban kartu secara berurutan melalui kerja sama kelompok.

Meskipun metode pembelajaran gamifikasi menawarkan berbagai keuntungan, pelaksanaannya di lapangan menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan prinsip-prinsip gamifikasi. Selain itu, manajemen kelas juga menjadi faktor penting karena tingginya tingkat aktivitas siswa dalam metode ini memerlukan pengelolaan yang efektif agar suasana kelas tetap kondusif. Keberagaman kemampuan siswa menjadi hambatan lain yang mengharuskan guru menerapkan strategi diferensiasi, sehingga setiap siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Tantangan tambahan berupa keterbatasan waktu juga sering ditemui, terutama pada kelas dengan jumlah siswa yang besar dan kebutuhan yang beragam. Namun, semua hambatan tersebut dapat diatasi dengan kemampuan manajemen kelas yang baik. Dengan pengelolaan yang efektif, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai sesuai harapan.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi berbantuan *flashcard* efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran gamifikasi menjadi salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi Sejarah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

- 1) Apakah Penerapan Metode Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan *Flashcard* Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa.



Penerapan metode pembelajaran gamifikasi dengan bantuan *flashcard* di MI Datok Sulaiman Palopo bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan kolaboratif. Proses pelaksanaannya terdiri dari beberapa tahap, yaitu: menyiapkan kartu *flashcard* sebagai media utama, membagi siswa ke dalam kelompok atau pasangan, memberikan instruksi agar siswa menyampaikan jawaban yang terdapat pada kartu *flashcard* kepada teman kelompoknya, serta mengakhiri kegiatan dengan sesi refleksi dan diskusi bersama. Penggunaan *flashcard* memberikan rangsangan visual dan kinestetik yang mendorong siswa untuk lebih aktif. Melalui keterlibatan langsung dalam menyampaikan jawaban dari kartu *flashcard*, siswa tidak hanya berperan secara fisik, tetapi juga secara kognitif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

2) Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Pembelajaran Gamifikasi.

Faktor utama yang mendukung penerapan metode gamifikasi berbantuan *flashcard* antara lain adalah ketersediaan media pembelajaran yang menarik, seperti *flashcard*, yang dapat membantu memvisualisasikan materi dengan lebih jelas. Media yang menarik ini mampu meningkatkan minat dan fokus belajar siswa. Selain itu, dukungan dari guru juga sangat berperan penting. Guru yang memahami langkah-langkah penerapan metode gamifikasi dapat mengelola kelas dengan lebih efektif. Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada keterampilan guru dalam membimbing siswa, terutama saat mencocokkan kartu secara berpasangan selama kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor penghambat Penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan *flashcard* menghadapi sejumlah tantangan yang perlu mendapat perhatian. Salah satu kendala utama adalah kesiapan guru dalam menyiapkan media pembelajaran, terutama ketika media tersebut membutuhkan kreativitas dan waktu persiapan yang lebih banyak. Manajemen kelas juga menjadi aspek krusial, karena tingginya aktivitas siswa dalam pembelajaran gamifikasi menuntut pengelolaan yang efektif agar suasana kelas tetap kondusif. Keberagaman kemampuan siswa menuntut penerapan strategi diferensiasi, agar setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuannya. Selain itu, keterbatasan waktu, terutama di kelas dengan jumlah siswa yang besar dan kebutuhan yang beragam, menjadi hambatan tambahan. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi metode ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan kondisi kelas, serta menciptakan suasana yang mendorong keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT. Prenamedia Grup Sinar. 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
 Winataputra. 2018. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
 Susanto. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup
 Shoimin, Aris. 2019. *68 Model Pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok: Ar-Ruzz media.
 Arafat. 2018. *Pembelajaran PPKn*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
 Daryanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: penerbit gava media

S

Muhammad Agil Amin, "Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai- Nilai Religiusitas Siswa Di MTs Al-Muhaimin Palopo," *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (2022): 400–408, <http://www.ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/502>.



Pitria Pitria, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara Di Dunia Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas Ix.5 Smnpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *Inovasi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 50–61, <https://doi.org/10.31869/ips.v9i1.3277>.

Lilis Suryani, "Pengelolaan Pembelajaran IPS Melalui Model Talking Stick Di Kelas IV SD 170 Putemata Luwu Utara," *Refleksi* 12, no. 4 (2024): 287–96, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.

Nur Firqa Najiah, Nur Fakhrunnisa, and Amir Faqihuddin Assafari, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Web Kelas XIPA Di SMAN 1 Enrekang," *Islamika* 6, no. 3 (2024): 699–711, <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>.

R. E. Slavin, "Cooperative Learning," International Encyclopedia of Education, Third Edition, 2009, 177–83, <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.00494-2.s>

Melly Azzahra, "Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial," PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial) 2, no. 3 (2023): 32175–81, <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>.

Ahmad Munawir, "Pengembangan Model pembelajaran (predict-discuss-explain-observe-discuss) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa."

Muh Thoriq, Aziz Kusuma, and Fauzi Muharom, "Transformasi Peran Pendidik Dan Tren Pembelajaran Digital Di Era Teknologi" 1, no. 2 (2024): 84–97.