

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Purwawinangun yang terletak di Jalan Pramuka, Purwawinangun. Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan Jawa Barat, dengan kode pos 45512. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada Semester Genap Tahun Ajaran 2026/2027. Sekolah ini berada di lingkungan yang cukup strategis dan mudah diakses, sehingga mendukung kelancaran proses penelitian. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran, seperti ruang kelas yang nyaman, sarana pendukung pembelajaran, serta lingkungan sekolah yang kondusif bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Purwawinangun, yang dikepalai oleh Bapak Arif Rosidin, S.Pd. Pada penelitian ini, peneliti melibatkan seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Purwawinangun, yang berjumlah 42 peserta didik, terdiri dari 22 peserta didik di kelas VA dan 20 peserta didik di kelas VB. Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas VA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama, sedangkan kelas VB dijadikan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta guru kelas untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai dengan rencana. Proses penelitian dilaksanakan secara bertahap, mulai dari pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan penerapan perlakuan pada masing-masing kelas sesuai dengan metode yang telah ditentukan, hingga pemberian *posttest* untuk mengukur hasil akhir pembelajaran.

2. Visi Misi dan Tujuan

a. Visi Sekolah

Menjadikan sekolah yang berprestasi bidang akademik maupun non akademik berdasarkan iman dan taqwa, menjadi sekolah unggulan.

b. Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan disiplin kinerja.
- 2) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif.
- 3) Selalu berusaha meningkatkan proses pembelajaran yang baik.
- 4) Mendorong guru agar berpikir kritis dan inovatif.
- 5) Bekerja sama dengan stikholder yang serasi.
- 6) Menanamkan tentang keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa.

c. Tujuan

Menjadikan sekolah menggunakan dan diminati masyarakat dan dapat bersaing dengan sekolah-sekolah lain, baik di tingkat Kecamatan maupun tingkat Kabupaten.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah pelaksanaan perlakuan. Data *pretest* dikumpulkan sebelum perlakuan diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data *posttest* dikumpulkan setelah perlakuan diberikan pada kedua kelas tersebut. Berikut ini adalah hasil penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar.

1. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Kemampuan Awal (Pretest)

Penelitian ini dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilaksanakannya penelitian, kedua kelas diberikan soal tes awal (*pretest*) terlebih dahulu. Pemberian soal tersebut bertujuan untuk mengetahui tentang pengetahuan awal peserta didik mengenai materi

yang diberikan. Hasil dari tes awal (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Peserta Didik	22	20
Jumlah Nilai	1406	1247
Rata-rata	63,90	62,35
Nilai Tertinggi	80	73
Nilai Terendah	53	47
Standar Deviasi	7,65	7,27

(Sumber: Hasil Penelitian di SD Negeri 2 Purwawinangun)

Berdasarkan tabel 4.1 hasil *pretest* di kelas eksperimen memperoleh nilai terendahnya yaitu 53, nilai tertinggiya yaitu 80, jumlah keseluruhan yaitu 1406, nilai rata-rata yaitu 63,90, dan standar deviasinya yaitu 7,65. Sedangkan hasil *pretest* dikelas kontrol memperoleh nilai terendahnya yaitu 47, nilai tertinggiya yaitu 73, jumlah keseluruhannya yaitu 1247, nilai rata-rata yaitu 62,35, dan standar deviasinya yaitu 7,27. Setelah melihat nilai rata-rata *pretest* dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan kedua kelas tersebut memiliki pengetahuan awal yang tidak jauh berbeda.

b. Deskripsi Kemampuan Akhir (*Posttest*)

Setelah diberikan perlakuan/*treatment*, maka kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan sebuah tes akhir (*posttest*). Pemberian soal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun hasil dari tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Peserta Didik	22	20
Jumlah Nilai	1840	1499
Rata-rata	83,63	74,95
Nilai Tertinggi	100	93
Nilai Terendah	67	60
Standar Deviasi	8,15	9,58

(Sumber: Hasil Penelitian di SD Negeri 2 Purwawinangun)

Berdasarkan tabel 4.2, hasil data *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai terendahnya yaitu 67, nilai tertinggiya yaitu 100, jumlah keseluruhan yaitu 1840, nilai rata-rata yaitu 83,63 dan standar deviasinya yaitu 8,15. Sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai terendahnya yaitu 60, nilai tertinggiya 93, jumlah keseluruhan yaitu 1499, nilai rata-rata yaitu 74,95 dan standar deviasinya yaitu 9,58. Setelah melihat nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang berbeda.

2. Uji Normalitas

a. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Pengujian normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $W_{hitung} > W_{tabel}$, maka H_o diterima, artinya data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai $W_{hitung} < W_{tabel}$, maka H_o ditolak, artinya data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Berikut ini hasil dari uji normalitas data *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.3

Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Pretest</i>		
Rata-rata	63,90	62,35
Standar Deviasi	7,65	7,27
W_{hitung}	0,918	0,917
W_{tabel}	0,911	0,905
Keterangan	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas *pretest* di kelas eksperimen memperoleh nilai W_{hitung} sebesar 0,918. Sehingga diperoleh W_{tabel} yaitu sebesar 0,911. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji normalitas *pretest* di kelas eksperimen ini berdistribusi normal, karena $W_{hitung} (0,918) > W_{tabel} (0,911)$.

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas *pretest* di kelas kontrol memperoleh nilai W_{hitung} sebesar 0,917. Sehingga diperoleh W_{tabel} yaitu sebesar 0,905. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji normalitas *pretest* di kelas kontrol ini berdistribusi normal, karena $W_{hitung} (0,917) > W_{tabel} (0,905)$.

b. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Pengujian normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Berikut ini hasil dari uji normalitas data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.4

Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Posttest</i>		
Rata-rata	83,63	74,95
Standar Deviasi	8,15	9,58

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
W_{hitung}	0,947	0,923
W_{tabel}	0,911	0,905
Keterangan	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai W_{hitung} sebesar 0,947. Sehingga diperoleh W_{tabel} yaitu sebesar 0,911. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji normalitas *posttest* di kelas eksperimen ini berdistribusi normal, karena W_{hitung} (0,947) > W_{tabel} (0,911).

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai W_{hitung} sebesar 0,923. Sehingga diperoleh W_{tabel} yaitu sebesar 0,905. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji normalitas *posttest* di kelas eksperimen ini berdistribusi normal, karena W_{hitung} (0,923) > W_{tabel} (0,905).

3. Uji Homogenitas

a. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Pengujian homogenitas ini bertujuan untuk menyatakan atau mengujikan apakah kedua data kelompok ini memiliki varians yang homogen atau tidak. Berdasarkan hasil uji homogenitas ini menggunakan rumus uji F diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Peneliti menggunakan uji F yang dilakukan dengan cara membandingkan varians data terbesar dibagi data terkecil. Adapun kriteria uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka, data kedua kelas dinyatakan homogen.
- 2) $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka, kedua kelas dinyatakan tidak homogen.

Hasil dari uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	<i>Pretest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Varians	58,562	52,976
F_{hitung}	1,105	
F_{tabel}	1,692	
N1	40	
N2	40	
Keterangan	Homogen	

Berdasarkan tabel 4.5 uji homogenitas *pretest* memperoleh hasil F_{hitung} yaitu 1,105 dan F_{tabel} yaitu 1,692, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang didapat bersifat homogen dikarenakan $F_{hitung} (1,105) < F_{tabel} (1,692)$.

b. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Pengujian homogenitas ini bertujuan untuk menyatakan atau mengujikan apakah kedua data kelompok ini memiliki varians yang homogen atau tidak. Berdasarkan hasil uji homogenitas ini menggunakan rumus uji F diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Peneliti menggunakan uji F yang dilakukan dengan cara membandingkan varians data terbesar dibagi data terkecil Adapun kriteria uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka, data kedua kelas dinyatakan homogen.
- 2) $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka, kedua kelas dinyatakan tidak homogen.

Hasil dari uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Varians	66,432	91,839
F_{hitung}	0,723	
F_{tabel}	1,692	
N1	40	
N2	40	
Keterangan	Homogen	

Berdasarkan tabel 4.6 uji homogenitas *posttest* memperoleh hasil F_{hitung} yaitu 0,723 dan F_{tabel} yaitu 1,692, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang didapat bersifat homogen dikarenakan F_{hitung} (0,723) < F_{tabel} (1692).

4. Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi "Terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama dengan pemahaman konsep peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar". Karena kedua data tes awal berdistribusi normal dan homogen maka untuk pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji t. Kriteria pengambilan keputusan untuk uji t adalah sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_1 ditolak.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima H_0 ditolak.

Berikut hasil uji hipotesis dengan uji t dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}
2,971	2,024

Berdasarkan tabel 4.7, hasil uji t pada data posttest menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,971$ $t_{tabel} = 2,024$, sehingga $t_{hitung} (2,971) > t_{tabel} (2,024)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik antara yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama dan yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar.

5. Perhitungan N-Gain

Perhitungan n-gain digunakan untuk menjawab hipotesis yang berbunyi "Terdapat peningkatan (n-gain) pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama dengan pemahaman konsep peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar". Perhitungan n-gain digunakan untuk melihat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada proses pembelajaran. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan nilai yang diperoleh peneliti dari nilai rata-rata *pretest* maupun nilai rata-rata *posttest*, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil perhitungan n-gain dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	63,90	83,63	0,57	Sedang
Kontrol	62,35	74,95	0,35	Rendah

Berdasarkan tabel 4.8 data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,35 dengan kriteria rendah.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memeriksa perbedaan dalam peningkatan pemahaman konsep peserta didik melalui penerapan metode gamifikasi berbasis media pajama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi harmoni dalam ekosistem, di kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun. Menurut Deliany dkk, (2019:93) pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk menerima dan menguasai suatu pengertian, mengemukakan kembali materi dengan bahasa yang mudah dipahami, serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriyani Y dkk, (2020:130) mengemukakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran, mengetahui makna dari materi tersebut, serta mampu menjelaskan kembali menggunakan kata-katanya sendiri secara rinci dan dari berbagai sudut pandang. Ada pun menurut Rahmadani & Acesta, (2017:7) pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi secara bermakna, mampu berpikir tingkat tinggi, serta dapat menyelesaikan masalah berdasarkan konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami makna suatu materi pembelajaran secara mendalam, mampu menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri, melihat konsep dari berbagai sudut pandang, serta menerapkan konsep tersebut untuk berpikir tingkat tinggi dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan maupun pembelajaran.

Sebelum melangkah ke tahap-tahap pembelajaran yang direncanakan, peneliti memulai dengan memberikan tes kemampuan awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari tes kemampuan awal menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai total 1406, dengan nilai rata-rata sebesar 63,90, nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 80. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh total 1247, dengan nilai rata-rata sekitar 62,35, nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 73. Dari hasil *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata kedua kelas tidak berbeda secara signifikan. Ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas memiliki tingkat kemampuan yang serupa dalam hal pemahaman konsep. Dengan kata lain, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pemahaman konsep antara kedua kelompok tersebut.

Setelah melakukan tes kemampuan awal, peneliti memberikan *treatment* atau materi kepada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol, dalam tiga pertemuan. Kemudian, tes kemampuan akhir (*posttest*) dilakukan pada kedua kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai total 1840, dengan rata-rata nilai 83,63, nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 100. Di sisi lain, kelas kontrol mencapai total nilai 1499, dengan rata-rata nilai 74,95, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 93.

Dari data yang ada, dilakukan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk hasil tes kemampuan awal (*pretest*), diperoleh W_{hitung} kelas eksperimen 0,918 dan kelas kontrol 0,917. Angka-angka tersebut lebih rendah dari W_{tabel} pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk kelas eksperimen 0,911 dan kelas kontrol 0,905, sehingga menunjukkan bahwa data tes kemampuan awal pada kedua kelompok penelitian memiliki distribusi yang normal. Sementara untuk hasil tes kemampuan akhir (*posttest*), diperoleh W_{hitung} kelas eksperimen 3,502 dan kelas kontrol 2,073. Angka-angka tersebut juga lebih rendah dari W_{tabel} pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, untuk kelas eksperimen 0,911 dan kelas kontrol 0,905, yang menunjukkan bahwa data tes

kemampuan akhir pada kedua kelompok penelitian juga memiliki distribusi yang normal.

Hasil uji homogenitas untuk tes kemampuan awal (pretest) menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 1,10, sedangkan nilai F_{tabel} adalah 1,69. Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki homogenitas karena F_{hitung} (1,10) lebih kecil dari F_{tabel} (1,69). Begitu pula dengan hasil uji homogenitas untuk tes kemampuan akhir (posttest), dengan F_{hitung} sebesar 0,72 dan F_{tabel} sebesar 1,69. Dari hasil ini juga dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen karena F_{hitung} (0,72) lebih kecil dari F_{tabel} (1,69).

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Kedua kelas memiliki data yang berdistribusi normal dan homogen. Temuan ini mengindikasikan bahwa dalam hal kemampuan akhir, pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama dan metode ceramah berbasis media kartu gambar memiliki dampak yang serupa pada kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Selanjutnya, peneliti melanjutkan dengan pengujian hipotesis, di mana hipotesis pertama diajukan untuk menjawab pertanyaan apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran metode gamifikasi berbasis media pajama dan pembelajaran metode ceramah berbasis media kartu gambar. Hasil analisis hipotesis menggunakan uji t pada tes akhir (posttest) menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} (2,971) lebih besar dari nilai T_{tabel} (2,024). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat kemampuan pemahaman konsep peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizkianidaa Rima dkk, (2023: 1454–1455) dengan judul penelitian "Penerapan

Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ips Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pandeanlamper 1". Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah penerapan model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, ditunjukkan dari rata-rata nilai yang meningkat dari 74,4 menjadi 79,6 dan jumlah peserta didik tuntas belajar dari 15 menjadi 19 peserta didik. Untuk menilai perbedaan pemahaman konsep ini, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol selama proses pembelajaran.

Hal ini dapat disebabkan oleh fakta bahwa kelas eksperimen menerapkan metode gamifikasi berbasis media pajama selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi berbasis media pajama sesuai untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran, namun penting untuk memperhatikan kondisi dan situasi saat pembelajaran berlangsung. Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil analisis yang dilakukan oleh Sultan M Asrul & Muslimin (2025:36) menyebutkan metode gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan tidak membosankan dengan menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif, termotivasi dan terlibat dalam proses belajar.

Adapun manfaat dari metode gamifikasi menurut Vhalery dkk, (2024:447) mengemukakan bahwa metode gamifikasi memberikan manfaat seperti membuat belajar lebih menyenangkan, membantu menyelesaikan tugas belajar, meningkatkan kemampuan fokus dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, serta memberi kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan mencapai prestasi dalam kelas. Sedangkan menurut Putra dkk, (2024:133-134) metode gamifikasi memberikan banyak manfaat terutama dalam meningkatkan semangat belajar, membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi, serta meningkatkan kerja sama antar peserta didik. Selain itu, metode ini juga mendorong adanya kompetisi yang sehat serta meningkatkan semangat belajar, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dan mencapai

peningkatan pemahaman konsep dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hal serupa yang disebutkan oleh menurut Jusuf (2016:2) metode gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika, dan pemikiran berbasis permainan untuk mengikat keterlibatan individu, memotivasi tindakan, mendorong proses pembelajaran, serta membantu dalam menyelesaikan berbagai permasalahan secara lebih menarik dan efektif.

Untuk mengetahui perbedaan dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik antara kelas yang menerapkan metode gamifikasi berbasis media pajama dan kelas yang menerapkan metode ceramah berbasis media kartu gambar, dilakukan uji n-gain. Hasil tes pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (pretest), nilai rata-ratanya adalah 63,90. Setelah perlakuan (posttest), nilai rata-rata meningkat menjadi 83,63, menghasilkan n-gain sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Sementara itu, hasil tes pada kelas kontrol menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (pretest), nilai rata-ratanya adalah 62,35. Setelah perlakuan (posttest), nilai rata-rata meningkat menjadi 74,95, menghasilkan n-gain sebesar 0,35 dengan kriteria rendah.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep antara peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, penggunaan metode gamifikasi berbasis media pajama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik karena pembelajaran dikemas secara menarik, interaktif, dan menantang sehingga mendorong peserta didik untuk aktif berpikir dan mengeksplorasi materi secara langsung. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar, pembelajaran tetap membantu pemahaman konsep, namun keterlibatan peserta didik cenderung lebih terbatas karena berpusat pada penjelasan guru. Melalui metode gamifikasi, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi, mampu menyimpulkan pembelajaran dengan lebih baik, serta lebih aktif dalam bertanya

dan menjawab, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penelitian ini mengungkapkan hubungan antara penggunaan metode gamifikasi berbasis media pajama dengan peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Pemahaman konsep merupakan indikator pencapaian peserta didik yang diukur pada akhir pembelajaran, sehingga keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar menjadi sangat penting. Pada kelas eksperimen, gamifikasi mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, terlibat dalam aktivitas yang menantang, serta memahami materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar, peserta didik tetap memperoleh pemahaman konsep, namun keterlibatan mereka cenderung lebih terbatas. Dengan demikian, penerapan gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, memudahkan mereka dalam memahami materi serta menghasilkan pencapaian pembelajaran yang lebih optimal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sultan M Asrul & Muslimin (2025) dengan judul penelitian "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare ". Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah bahwa penggunaan metode gamifikasi berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan metode gamifikasi berbasis media pajama memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi IPAS. Namun, tidak semua tahap penelitian berjalan dengan lancar. Peneliti menemukan beberapa kendala, di antaranya masih terdapat sebagian peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti permainan pembelajaran, serta kurangnya kepercayaan diri dalam berpartisipasi sehingga mereka cenderung hanya mengikuti tanpa terlibat secara maksimal. Selain itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar, beberapa peserta didik terlihat pasif dan lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa berinisiatif untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.