

Nomor : 153/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2026

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBASIS MEDIA
PAJAMA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
PESERTA DIDIK**

**(Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS BAB II di Kelas V
SD Negeri 2 Purwawinangun Kabupaten Kuningan)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

DINDA APRILIA

NIM. 20221510080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBASIS MEDIA PAJAMA
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
PESERTA DIDIK
(STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN IPAS BAB II
DI KELAS V SD NEGERI 2 PURWAWINANGUN KABUPATEN
KUNINGAN)**

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Pembimbing I,



Dr. Arrofa Acesta, M.Pd.
NIK. 410101690137

Kuningan, 01 Juli 2026
Pembimbing II,



Yani Fitriyani, M.Pd.
NIK. 410102970285

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Ndaru Mulati Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBASIS MEDIA PAJAMA
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
PESERTA DIDIK
(STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN IPAS BAB II
DI KELAS V SD NEGERI 2 PURWAWINANGUN KABUPATEN
KUNINGAN)**

Oleh :

DINDA APRILIA

NIM. 20221510080

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 15 Juni 2026 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



Dr. Arrofa Acesta, M.Pd
NIK. 410101690137

Penguji II



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd
NIK. 410110890202

Penguji III



Gilang Krispsiyadi P, M.Pd
NIK. 410103900224

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Masih banyak makanan enak yang harus dicoba, serial yang harus ditamatkan dan tempat indah yang harus dikunjungi. Mungkin bagi kita hidup menyakitkan, tapi bagi orang-orang di sekeliling kita akan lebih menyakitkan kalau kita nggak hidup. Seberat apa pun keadaan, jangan menyerah ya.”

(Fiersa Besari)

PERSEMBAHAN:

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada almarhum bapak Jaja yang selalu menjadi panutan dan sumber semangat dalam hidup. Kepada mamah tercinta atas segala doa, cinta dan pengorbanan yang tiada henti, serta untuk diri sendiri yang telah mampu bertahan, berjuang dan tidak menyerah hingga sampai pada tahap ini. Semoga segala usaha dan proses yang telah dilalui menjadi langkah menuju masa depan yang lebih baik.

LEMBAR OTENTISITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Aprilia
NIM : 20221510080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Media Pajama Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS BAB II di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun Kabupaten Kuningan)

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Kuningan, Juni 2026

Yang Menyatakan,



Dinda Aprilia

NIM. 20221510080

ABSTRAK

DINDA APRILIA (20221510080). Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Media Pajama Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS BAB II di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun Kabupaten Kuningan). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2026. Pembimbing I: Dr. Arrofa Acesta, S.P., M.Pd. Pembimbing II: Yani Fitriyani, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi belum optimalnya pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) perbedaan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun; (2) perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep peserta didik dan variabel bebasnya adalah metode gamifikasi berbasis media pajama. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V A yang berjumlah 22 peserta didik dan V B yang berjumlah 20 peserta didik di SD Negeri 2 Purwawinangun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis dan uji n-gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar (kelas kontrol), yang dibuktikan dengan hasil uji-t dan uji n-gain. Hasil uji-t pada tes akhir (posttest) diperoleh $T_{hitung} (2,971) > T_{tabel} (2,024)$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak; (2) terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik antara peserta didik yang menggunakan metode gamifikasi berbasis media pajama (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan metode ceramah berbasis media kartu gambar (kelas kontrol). Sedangkan nilai pada kelas eksperimen memperoleh nilai n-gain 0,57 dan nilai pada kelas kontrol sebesar 0,35.

Kata Kunci: Gamifikasi, Media Pajama, Pemahaman Konsep

ABSTRACT

DINDA APRILIA (20221510080). *The Effect of the Pajama Media-Based Gamification Method on Students' Conceptual Understanding (Quasi-Experimental Study on Science Subject Chapter II in Fifth Grade at SD Negeri 2 Purwawinangun, Kuningan Regency). Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Kuningan University. 2026. Supervisor I: Dr. Arrofa Acesta, S.P., M.Pd. Supervisor II: Yani Fitriyani, M.Pd.*

This research was motivated by the suboptimal conceptual understanding of science subjects in fifth graders at SD Negeri 2 Purwawinangun. This study aims to describe: (1) the differences in students' conceptual understanding between the experimental and control classes after treatment in fifth graders at SD Negeri 2 Purwawinangun; (2) the differences in the improvement in students' conceptual understanding in the experimental class compared to the control class in fifth graders at SD Negeri 2 Purwawinangun. This method uses a Quasi Experiment method with a Nonequivalent Control Group Design. The dependent variable in this study is the students' conceptual understanding and the independent variable is the pajama-based gamification method. The subjects of this study were all 22 students of class V A and 20 students of class V B at SD Negeri 2 Purwawinangun. The instrument used in this study was a written test in the form of multiple choices. The data analysis techniques used in this study were hypothesis testing and n-gain testing. The results of this study indicate that: (1) there is a difference in the conceptual understanding of students who use the pajama-based gamification method (experimental class) with students who use the picture card-based lecture method (control class), as evidenced by the results of the t-test and n-gain testing. The results of the t-test in the final test (posttest) obtained $T_{count} (2.971) > T_{table} (2.024)$ so that H_1 is accepted and H_0 is rejected; (2) There was a difference in students' conceptual understanding between those who used the pajama-based gamification method (experimental class) and those who used the picture card-based lecture method (control class). The experimental class achieved an n-gain of 0.57 and the control class a score of 0.35.

Keywords: Gamification, Pajama Media, Understanding Concepts

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini mengalami banyak kesulitan yang dihadapi. Namun berkat pertolongan Allah SWT serta bimbingan, dorongan dan bantuan dari semua pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Kuningan yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada penulis dalam melakukan skripsi di kampus FKIP Universitas Kuningan.
3. Dr. Novi Satria Pradja, M.Pd., selaku Dosen Universitas Kuningan yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta kemudahan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Kuningan.
4. Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
5. Dr. Arrofa Acesta, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi.
6. Yani Fitriyani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi.
7. Aan Nurhasanah, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik. Terima kasih telah membantu dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bimbingan, ilmu

pengetahuan, serta wawasan yang luas kepada penulis selama proses perkuliahan.

9. Seluruh staf tata usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran pengurusan administrasi akademik selama masa perkuliahan.
10. Arif Rosidin, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Purwawinangun yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
11. Yeni Kresnawati, S.E., selaku guru Kelas V A dan bapak Dudung Abdullah, S.Pd., selaku guru kelas V B yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
12. Teruntuk peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 2 Purwawinangun yang telah berpartisipasi dengan antusias, menunjukkan kerja sama yang baik, serta memberikan dukungan yang berarti selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih atas kehangatan, semangat, dan ketulusan yang kalian berikan.
13. Teruntuk cinta pertama penulis, almarhum Bapak Jaja. Meskipun tidak sempat mendampingi penulis hingga tahap ini, beliau senantiasa menjadi sumber semangat, inspirasi, dan panutan dalam hidup. Terima kasih atas segala cinta dan pengorbanan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT melapangkan kuburnya dan menempatkannya di tempat terbaik di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'Alamiin.
14. Teruntuk Mamah tersayang, sosok luar biasa yang selalu hadir dalam doa, semangat, dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas cinta yang tak tergantikan, serta doa yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini. Semoga Allah SWT selalu senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan kepada Mamah.
15. Teruntuk kakakku dan kakak ipar. Terima kasih atas dukungan, perhatian, doa, serta semangat yang senantiasa diberikan baik secara moril maupun materiel, menjadi penyemangat bagi penulis dalam menempuh proses perkuliahan serta menyelesaikan pendidikan dengan sebaik-baiknya.

16. Teruntuk kakak sepupu, kakak Eman Sulaeman. Terima kasih atas bantuan, dukungan, dan perjuangan yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan perkuliahan.
17. Teruntuk keponakan-keponakan tercinta. Kehadiran kalian memberikan tawa, keceriaan, dan kepolosan sering kali menjadi penghibur di tengah proses penyusunan skripsi ini. Semoga kalian tumbuh menjadi pribadi yang baik dan memiliki semangat belajar yang tinggi.
18. Teruntuk Rani Antika, sahabat yang telah banyak membantu dan menemani setiap proses penulis. Terima kasih sudah menjadi sahabat bertumbuh di segala kondisi, menjadi pendengar yang baik untuk penulis serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
19. Teruntuk Salma Muslimah sahabat yang selalu memberi semangat yang luar biasa hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara.
20. Teruntuk Nadia Eka Wardhani, Jesicca Putri Aulia dan Wenda Putri Apriyani sahabat yang telah membantu setiap proses penulis. Terima kasih atas kebersamaan selama perkuliahan, kenangan indah, dan dukungan yang senantiasa diberikan.
21. Teruntuk rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2022. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah kita lalui bersama. Semoga kita semua meraih kesuksesan di masa depan.
22. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Teruntuk Dinda Aprilia. Terima kasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui sampai sejauh ini dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Setiap air mata, doa, dan usaha telah menjadi saksi betapa berharganya proses ini. Bangga untuk setiap langkah kecilku, meskipun mudah menangis tapi tidak berhenti mencoba dan menyerah. Mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya ilmu pengetahuan.

Kuningan, Mei 2026

Dinda Aprilia
NIM. 20221510080

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas segala berkat, rahmat, taufik, serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Media Pajama terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS BAB II di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun)”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Arrofa Acesta, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yani Fitriyani, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Kuningan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan doa dan memberikan motivasi kepada penulis.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi berupa wawasan dan pengetahuan, baik bagi pembaca secara umum maupun bagi penulis secara khusus.

Kuningan, Mei 2026

Penulis,

Dinda Aprilia

NIM. 20221510080

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
LEMBAR OTENTISITAS	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teoritis	8
1. Pemahaman Konsep.....	8
2. Metode Pembelajaran Gamifikasi	11
3. Media Pembelajaran Pajama	18
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	22
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Pemikiran.....	30
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian	34
B. Prosedur Penelitian	35
C. Tempat dan Subjek Penelitian.....	37
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Definisi Operasional Variabel.....	38

F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Instrumen Penelitian	40
H. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Simpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Pra-Penelitian Hasil Ulangan Harian IPAS Kelas V	2
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	25
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	34
Tabel 3.2 Instrumen Tes.....	41
Tabel 3.3 Kriteria Koefisien Korelasi	43
Tabel 3.4 Uji Validitas Soal	44
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Reliabilitas	45
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	45
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	46
Tabel 3.8 Uji Tingkat Kesukaran	46
Tabel 3.9 Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir	47
Tabel 3.10 Uji Daya Pembeda	48
Tabel 3.11 Pedoman Untuk Interpretasi Kriteria N-Gain	52
Tabel 4.1 Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.2 Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	57
Tabel 4.5 Data Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	59
Tabel 4.6 Data Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	61
Tabel 4.8 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	32
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pajama.....	22
------------------------------	----