

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

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



Oleh

KamaRudin

2102050060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI BERBANTUAN
FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN
IPAS DI KELAS IV MI DATOK
SULAIMAN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



Oleh

KamaRudin
2102050060

Pembimbing :

- 1. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : KamaRudin
NIM : 2102050060
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



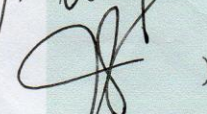
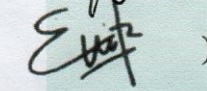
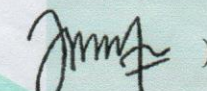
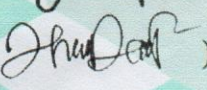
KAMARUDIN
2102050060

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penerapan Metode Gamifikasi Berbantuan Flashcard untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*, yang ditulis oleh *KamaRudin* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050060, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *11 Juli 2025* bertepatan dengan *15 Muharam 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 11 Juli 2025
15 Muharam 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ آلِهِ وَآصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “*Penerapan Metode Gamifikasi Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Dikelas 1V MI Datok Sulaiman Palopo*” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga hari kiamat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan. Dr. Masruddin M. Hum. Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Dr.

Takdir, S.H, MH, selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Hj Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan III
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Prof. Dr. Abdul Pirol,, M. Ag. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan, motivasi serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., dan Ervi Rahmadani, S. Pd., M.Pd. Selaku Penguji I dan II yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta karyawan dan karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Kepala sekolah MI Datok Sulaiman, M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP dan Nurazisah Sania, S.Pd selaku guru kelas IV, yang telah mengizinkan peneliti dalam melaksanakan penelitian di MI Datok Sulaiman Palopo dan yang telah banyak membantu peneliti dalam proses penelitian.
10. Terkhusus Kepada kedua orang tua peneliti tercinta bapak Muh. Serimin dan Ibu Sitti Jenab, yang telah banyak berkorban dalam mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang sampai sekarang, serta saudara-saudara peneliti Ayub, Siti Jumrah, Muh. Ishak, dan Wiwin Sartika yang selama ini membantu dan mendoakan. Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian dengan hadiah Jannah-Nya.
11. Teman seperjuangan peneliti Ilham, Muh Khalid hamsah, Adam Saputra, yang selalu membantu, saling memberikan dukungan, memberikan motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.
12. Keluarga Besar PMII Kota Palopo dan kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Palopo angkatan 2021 terutama kelas C, teman-teman PLP dan KKN yang selama ini membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi peneliti sendiri.

Palopo, 2025

Peneliti

Kamarudin

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
وُ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا ي	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلَى : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta ‘murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai ‘un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penelitian Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

syarḥ al-Arbaʿīn al-Nawāwī

Risālah fī Riʾāyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh دِينَ اللهِ billāh

Adapun *tāʾ marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERTANYAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT.....	xix
DAFTAR HADIST.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Landasan Teori	14
C. Kerangka Pikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Prosedur Penelitian	28
C. Sasaran Penelitian	34

D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Analisis Data	35
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS An-Nahl/16:125	2
--------------------------------------	---

DAFTAR HADIS

At-Tirmidzi dalam sunnah At-Tirmidzi, 2570.....	3
---	---

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	34
Tabel 3.5 Aspek Penilaian Lembar Minat Belajar	36
Tabel 3.6 Kriteria Validitas	37
Tabel 4.1 Data Sarana dan Prasarana di MI Datok Sulaiman Palopo.....	38
Tabel 4.2 Daftar Tenaga Pendidik di MI Datok Sulaiman Palopo	39
Tabel 4.3 Jumlah Subjek dan Sampel penelitian	41
Tabel 4.4 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I	42
Tabel 4.5 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	44
Tabel 4.7 Kriteria Keberhasilan Angket Minat Siswa Siklus I.....	50
Tabel 4.8 Lembar Observasi Guru Siklus II	53
Tabel 4.9 Lembar Observasi Siswa Siklus II	54
Tabel 4.11 Kriteria Keberhasilan Minat Belajar Siswa Pada Siklus II	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian	29
Gambar 3.2 Alur Siklus Model Kemmis dan Mac Taggart	29
Gambar 4.1 Grafik Hasil analisis indikator perhatian Siklus I.	45
Gambar 4.2 Grafik Hasil Analisis Indikator Bersemangat dan Termotivasi Siklus I	46
Gambar 4.3 Grafik Hasil Analisis Indikator Ketertarikan Siklus I	46
Gambar 4.4 Grafik Hasil Analisis Indikator partisipasi Siklus I	47
Gambar 4.5 Grafik Hasil Analisis Indikator Perasaan Siklus I	48
Gambar 4.6 Grafik Hasil Analisis Indikator Perhatian Dalam Pembelajaran Siklus II	54
Gambar 4.7 Grafik Indikator Bersemangat Dan Termotivasi Dalam Proses Pembelajaran Siklus II	55
Gambar 4.8 Grafik Indikator Ketertarikan Dalam Proses Pembelajaran Siklus II	56
Gambar 4.9 Grafik Analisis Indikator Partisipasi Dalam Proses Pembelajaran Siklus II	57
Gambar 4.10 Grafik Analisis Indikator Perasaan dalam Proses Pembelajaran Siklus II	58

ABSTRAK

KamaRudin, 2025. *"Penerapan Metode Gamifikasi Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV A Mi Datok Sulaiman Palopo"* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Lilis Suryani dan Ahmad Munawir.

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 Datok Sulaiman Palopo.

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. 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 Datok Sulaiman Palopo. Faktor utama yang mendukung penerapan metode gamifikasi berbantuan *flashcard* antara lain adalah ketersediaan media pembelajaran yang menarik, sedangkan faktor-faktor penghambat adalah keterbatasan waktu dalam melaksanakan metode gamifikasi berbantuan *flashcard*.

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

ABSTRACT

KamaRudin, 2025. *"Application of Gamification Method Assisted by Flashcards to Increase Students' Learning Interest in IPAS Subject in Class IV A at MI Datuk Sulaiman Palopo."* Undergraduate Thesis, Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Supervised by Lilis Suryani and Ahmad Munawir.

This thesis discusses the application of the gamification method assisted by flashcards to enhance the learning interest of Class IV A students. Initially, a lack of student interest in learning was observed, as reflected in their behavior during lessons. The study aims to analyze the effectiveness of the gamification method in increasing the learning interest of Class IV A students at MI Datuk Sulaiman Palopo.

This research employs Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model. The study was conducted in two cycles, involving 25 students as research subjects. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation, which were then analyzed both quantitatively and qualitatively.

The results of the study showed an increase in the average interest in learning students, namely from 71.44% in Cycle I to 90.73% in Cycle II. This study proves that the application of the flashcard-assisted gamification method is very effective in increasing teacher activity, student activity, and student interest in learning in class IV A MI Datuk Sulaiman Palopo. The main factors that support the implementation of the flashcard-assisted gamification method include the availability of interesting learning media, while the inhibiting factors are time constraints in implementing the flashcard-assisted gamification method.

Keywords: *Learning Interest, Flashcard Media, Gamification Method.*

ملخص

كامارودين ٢٠٢٥ تطبيق طريقة التلعيب بمساعدة البطاقات التعليمية لزيادة اهتمام الطلاب
بدراسة مادة IPAS في الصف الرابع “A Mi Datok Sulaiman Palopo”
أطروحة برنامج دراسة تعليم معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وعلم
التدريس، جامعة الإسلام الحكومية في بالوبو. تحت إشراف ليليس سورياني
وأحمد منوير

تتناول هذه الرسالة تطبيق طريقة التلعيب بمساعدة البطاقات التعليمية لزيادة اهتمام طلاب
الصف الرابع أ بالتعلم. في البداية، كان هناك نقص في الاهتمام بالتعلم يتجلى في سلوك الطلاب
أثناء عملية التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل فعالية طريقة التلعيب في زيادة اهتمام طلاب
الصف الرابع أ بالتعلم في مدرسة. MI Datok Sulaiman Palopo

الطريقة المستخدمة هي البحث الإجرائي الصفّي (PTK) بنموذج كيميس وماكتاغارت.
أجري البحث على مدار دورتين بمشاركة ٢٥ طالبًا كأشخاص. وتضمنت تقنيات جمع البيانات
الملاحظة والاستبيان والتوثيق، والتي تم تحليلها بعد ذلك تحليلًا كميًا ونوعيًا
نتائج البحث أظهرت زيادة في متوسط اهتمام الطلاب بالتعلم، حيث ارتفع من ٧١,٤٤٪
في الدورة الأولى إلى ٩٠,٧٣٪ في الدورة الثانية. أثبت هذا البحث أن تطبيق طريقة التلعيب
بمساعدة البطاقات التعليمية فعال للغاية في تحسين نشاط المعلمين ونشاط الطلاب واهتمام الطلاب
بالتعلم في الصف الرابع أ في مدرسة MI Datok Sulaiman Palopo. العوامل الرئيسية التي تدعم
تطبيق طريقة التلعيب بمساعدة البطاقات التعليمية تشمل توفر وسائل تعليمية جذابة، بينما العوامل
المعيقة هي محدودية الوقت في تنفيذ طريقة التلعيب بمساعدة البطاقات التعليمية.

الكلمات المفتاحية: الاهتمام بالتعلم، البطاقات التعليمية، طريقة التلعيب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berubah dan berkembang, seiring dengan semakin majunya tren teknologi pendidikan. Beberapa tren utama dalam teknologi pendidikan pada tahun 2024 mencakup kecerdasan buatan, pembelajaran adaptif, dan gamifikasi dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya tren gamifikasi, pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pengalaman belajar menjadi semakin penting, karena memungkinkan siswa untuk tetap relevan dan mengikuti perkembangan metode pembelajaran berbasis gamifikasi.¹ Agar pelaksanaan pendidikan berjalan secara efektif dan sesuai tujuan, diperlukan kajian yang mendalam tentang metode, pendekatan, serta teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.² Melalui pendidikan menciptakan seseorang mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sumber daya.³

Berdasarkan uraian tersebut, pendidikan di era Society 5.0 menekankan integrasi teknologi canggih untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih adaptif, personal, dan menyenangkan. Tujuannya adalah mengoptimalkan potensi setiap siswa agar mereka siap menghadapi tantangan masa depan.

¹ Rahman Peliza, "Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa," *International Conferences on Islamic Studies (ICIS)* 2, no. 1 (2024): 82–95.

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

³ 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>.

Adapun ayat yang membahas tentang pentingnya Pendidikan yaitu terdapat dalam Surah Al-Mujadilah Ayat 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan”.⁴

Menurut Quraish Shihab, ayat ini memberikan tuntunan akhlak yang berkaitan dengan etika dalam majelis, guna menciptakan keharmonisan di dalamnya. Allah memerintahkan agar orang-orang beriman saling memberi kelapangan dalam majelis, meskipun harus memaksakan diri, sebagai bentuk penghormatan kepada orang lain. Jika seseorang diminta untuk memberikan tempat atau berpindah tempat demi kemaslahatan bersama atau memberi ruang bagi yang lebih berhak, maka hendaknya hal itu dilakukan dengan sukarela. Allah menjanjikan kelapangan hidup bagi mereka yang mematuhi perintah ini. Selain itu, jika diperintahkan untuk berdiri baik untuk berpindah tempat, memberi tempat kepada yang lebih layak, atau untuk melaksanakan tugas seperti salat atau berjihad—maka hendaknya dilakukan dengan ikhlas. Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu dengan derajat yang tinggi, baik di

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bogor. Unit Percetakan Al-Qur'an, 2019).543

dunia maupun di akhirat. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui segala amal perbuatan manusia”.⁵

Menurut konteks pendidikan, hendaknya pendidik dan siswa harus memiliki perencanaan dalam melaksanakan proses pembelajaran, bersikap rendah hati dalam melaksanakan proses belajar mengajar, patuh terhadap aturan dari pimpinan/pendidik, serta memiliki semangat dalam melaksanakan tugas, baik sebagai pendidik maupun siswa. Adapun hadis yang membahas tentang pentingnya menuntut ilmu yaitu:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ. (رواه الترمذی : ٢٥٧٠)

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Mahmud bin Ghailan telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.”⁶

Menurut penjelasan Ibnu Hajar yang dikutip oleh Susilawati, kata "*tarīqan*" (jalan) disebut dalam bentuk *nakirah* (umum), begitu pula dengan kata "*ilm*" (ilmu), yang menunjukkan makna mencakup semua bentuk atau cara dalam memperoleh ilmu agama, baik dalam jumlah yang sedikit maupun banyak. Adapun maksud dari kalimat "*Allah memudahkan baginya jalan*", adalah bahwa Allah akan mempermudah jalan hidupnya di dunia, yakni dengan memberikan

⁵ Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesam dan Keserasian Al-Qur'an (Jakarta: Lentera Hati, 2007), h77

⁶ At-Tirmidzi dalam Sunan At-Tirmidzi, 2570

petunjuk (hidayah) untuk melakukan amal-amal kebaikan yang akan mengantarkannya menuju surga.⁷

Namun dalam proses pembelajaran seringkali ditemukan peserta didik yang mengalami masalah dalam hal motivasi dan ketertarikan 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.⁸ Peran guru dalam proses pembelajaran juga tak kalah penting dengan penggunaan media pembelajaran khususnya dalam upaya peningkatan kemampuan membaca siswa di tahap awal.⁹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa 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

⁷ athul Bari ,syarah Sahih Al-Bukhari.

⁸ Surendeleg, G., Park, M., & Ko, Y. (2021). A survey of gamification in education: Benefits and challenges. *International Journal of Engineering Education*, 35(5), 1515-1526.

⁹ Nurul Haswar, "Pendekatan Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Model Direct Instrucion Melalahui Media Kartu Bergambar Siswa Kelas 1 SDN 50 BULU DATU" 4, no. 2 (2024): 213–25.

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

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.¹⁰

Dalam metode gamifikasi, siswa diajak untuk menghubungkan kata-kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran guna memperoleh poin, yang mencerminkan tingkat pemahaman dan keberhasilan mereka. Dalam hal ini, guru memegang peran sentral dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi agar tetap selaras dengan tujuan pendidikan. Penerapan strategi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.¹¹

¹⁰ Radno, Harsono, *Pengelolaan kelas yang Dinamis* (Yogyakarta: Kanisius, 2021). 59

¹¹ Surendeleg, G., Park, M., & Ko, Y. (2022) in their article "*A survey of gamification in education: Benefits and challenges*" highlight the role of educators in implementing gamification effectively and how it impacts student engagement and learning outcomes.

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.¹² Media *flashcard* sangat mudah dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, agar efektivitasnya lebih optimal, penggunaannya perlu didukung oleh metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.¹³

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.¹⁴ Siswa yang mampu memusatkan perhatian pada suatu pelajaran dan pemahaman materi pembelajaran menjadi lebih mudah. Salah satu faktor yang berperan dalam meningkatkan konsentrasi tersebut adalah minat belajar.¹⁵

Minat merupakan dorongan internal atau faktor yang memicu ketertarikan dan perhatian seseorang secara efektif. Dorongan ini mengarahkan

¹² Asalia Faizah and Naniek Sulistya Wardani, "Peningkatan Minat Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Digital-Flashcard Siswa Kelas 2 Sdn Sidorejo Lor 03 Salatiga," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 2 (2024): 216–21, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1151>.

¹³ Subhan, M., Saputra, R., & Puspita Sari, T. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran flash card dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo. *Jurnal Bastra*, 8(4), 589–598.

¹⁴ Ester Lina Situmorang, Hendri Hutapea, and Yoeli Zai, "Kompetensi Pedagogik Guru Pak Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 3, no. 2 (2018): 81–91.

¹⁵ Lailatul Mukkaromah and Melly Amalia Vardia, "Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP NU Al-Fudloli," *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi* 1, no. 2 (2021): 117–24, <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.733>.

individu untuk memilih objek atau aktivitas yang dianggap bermanfaat dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya menimbulkan rasa kepuasan dalam diri.¹⁶ Singkatnya, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan, antusiasme, atau kemauan yang kuat terhadap suatu hal.¹⁷ Kegiatan eksperimen yang dilakukan secara langsung memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong proses refleksi, serta memperkuat keterkaitan antara aktivitas dunia nyata dengan pemahaman konseptual. Melalui proses ini, diharapkan pengetahuan siswa dapat diperluas dan diperdalam secara lebih komprehensif.¹⁸

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.¹⁹ Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa, yaitu dengan mengubah pembelajaran menjadi sebuah permainan.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (:Jakarta, Prenadamedia Group, 2013), 57.

¹⁷ Ahmad Abdul Hadi et al., “Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar,” *Renjana Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023): 22–30.

¹⁸ Ahmad Munawir, “Pengembangan Model pembelajaran (predict-discuss-explain-observe-discuss) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.”

¹⁹ Azizah Rahma Pinta, Hamdi Abdul Karim, and Linda Trisna, “Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak,” *Ta’rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* Vol. 5, no. No. 1 (2024): 126–34.

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran IPAS di kelas terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Keberhasilan tersebut sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta bermakna. 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 jenuh dan kurang tertarik pada materi sejarah.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian mendalam melalui penelitian yang berjudul: “Penerapan Metode Gamifikasi Berbantuan *Flashcard* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Apakah penerapan metode gamifikasi berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS?
2. Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan metode pembelajaran gamifikasi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan metode gamifikasi berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan metode pembelajaran gamifikasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis untuk berbagai pihak, diantaranya;

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai konsep serta penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan, baik bagi peneliti maupun siswa, khususnya terkait penerapan metode gamifikasi dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan bisa melakukan pembinaan kepada siswa yang kurang mampu dalam menguasai pelajaran, dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Bagi siswa, diharapkan penerapan metode gamifikasi berbantuan *flashcard* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

- c. Bagi peneliti, diharapkan mampu mengetahui dan memahami metode pembelajaran, sehingga mewujudkan suasana belajar yang efektif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun kajian penelitian terdahulu yang relewan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Alifah Ulfiatul Isnawati dan Sofwan Hadi berjudul *“Penerapan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok”* bertujuan meningkatkan minat belajar siswa melalui metode gamifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara daring. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, tercermin dari meningkatnya partisipasi, semangat, dan keaktifan dalam pembelajaran. Peningkatan minat belajar tercatat sebesar 9,1% pada siklus I, 13,6% pada siklus II, dan mencapai 90,9% pada siklus III. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berdampak signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa.²⁰

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya terletak pada penggunaan metode gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada objek dan konteks penelitian, di mana Alifah Ulfiatul Isnawati dan Sofwan Hadi

²⁰ Alifah Ulfiatul Isnawati and Sofwan Hadi, “Penerapan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok,” *Prosiding Adaptivia*, 2021, 205–16.

meneliti mata pelajaran Matematika kelas II MI Ma'arif Cekok, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Datuk Sulaiman Palopo.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Tantri Asmarani, Satinem, dan Citra Raflesia dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Kahoot terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 01 A. Widodo.”* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, partisipasi siswa mulai terlihat, meskipun belum merata. Kemudian, pada siklus kedua, rata-rata skor siswa telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67. Selain itu, tingkat partisipasi siswa mencapai 65%, yang menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran gamifikasi berbantuan Kahoot.²¹

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya terletak pada sama-sama menggunakan penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Adapun perbedaannya adalah pada

²¹ Hafid Mulyawan, Radik Nanang Purnama, Maulida Aulia, and Ika Kartika. “Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial Sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif Dan Menyenangkan.” *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 4 (2024): 13404–8.

objek dan ruang lingkup penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Tantri Asmarani, Satinem, dan Citra Raflesia berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN 01 A. Widodo. Peneliti difokuskan pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di MI Datuk Sulaiman Putra.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Luis Rumianda, Yerry Soepriyanto, dan Zainul Abidin berjudul “Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi yang Aktif dan Menyenangkan” bertujuan untuk menerapkan prinsip gamifikasi dalam pengembangan pembelajaran sosiologi di sekolah. Prinsip-prinsip yang digunakan meliputi misi, tantangan, level, poin, lencana, dan leaderboard. Desain pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada materi ragam gejala sosial. Hasil uji coba menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis gamifikasi dinyatakan valid dan layak digunakan, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Partisipasi siswa mencapai rata-rata nilai di atas skor minimal 67 dan tingkat keterlibatan sebesar 65%. Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan dapat dijadikan pedoman bagi guru, meskipun perbedaan lokasi penelitian menjadi salah satu pembeda dengan studi lain.²²

²² Rumianda, Luis, Yerry Soepriyanto, and Zainul Abidin. “Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial Sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif Dan Menyenangkan.” JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2021): 125–37. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p125>.

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan yang akan diteliti. Persamaannya Adalah sama-sama menggunakan penerapan gamifikasi dalam mengembangkan sosiologi yang ada dalam siswa. Sedangkan perbedaannya adalah alifah ulfiatul isnawati dan sofwan hadi meneliti pada mata pelajaran matematika kelas II MI Ma'arif Cekok sedangkan penelitian pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo.

B. Landasan Teori

1. Gamifikasi

a. Pengertian Metode Gamifikasi

Karl Kapp adalah salah satu tokoh utama yang memperkenalkan konsep gamifikasi dalam dunia pendidikan, terutama melalui bukunya yang berjudul *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* (2016). Ia mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Karl Kapp, gamifikasi bukan sekadar membuat suatu kegiatan tampak seperti permainan, tetapi lebih pada penerapan prinsip-prinsip desain permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang memotivasi dan efektif. Tujuan dari gamifikasi dalam pembelajaran adalah untuk menumbuhkan minat belajarnya, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat pemahaman dan retensi materi pembelajaran. Buku ini menjadi salah satu referensi utama bagi para pendidik, desainer pembelajaran, dan praktisi pelatihan yang ingin memanfaatkan

konsep gamifikasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.²³

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa Gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memanfaatkan mekanisme motivasi internal, seperti rasa pencapaian, pengakuan, dan eksp. Menurut Karl Kapp, gamifikasi bukan sekadar menjadikan sesuatu seperti permainan (*game*), tetapi tentang penerapan prinsip-prinsip desain permainan untuk menciptakan pengalaman yang memotivasi dan memicu pembelajaran yang efektif. elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, narasi, level, dan kompetisi diterapkan untuk menarik minat siswa dan termotivasi dalam proses belajar.

Gamifikasi adalah metode yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam situasi non-game untuk meningkatkan minat belajar, motivasi, interaksi, dan keterlibatan pengguna. Dalam konteks pendidikan, metode ini memungkinkan proses belajar yang lebih menarik melalui penggunaan poin dan level. Elemen-elemen ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan mendukung pemahaman materi dengan lebih baik.²⁴ Pada tahun 2023, penelitian menemukan bahwa gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan literasi digital serta partisipasi siswa, baik dalam ruang kelas maupun program pelatihan bagi calon guru,

²³Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, (CA: Pfeiffer. 2016). 44.

²⁴ Dwi Novita Sari and Ahmad Rifqy Alfiyan, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review," *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52, <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.

sehingga membangun keterampilan kolaboratif dan kritis yang relevan untuk pembelajaran modern.²⁵

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa metode gamifikasi secara luas diterapkan dalam bidang pemasaran digital untuk meningkatkan loyalitas dan keterlibatan pelanggan melalui aktivitas interaktif, pemberian penghargaan, atau tantangan yang dapat menambah kesadaran merek. Selain itu, gamifikasi juga dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah secara efektif dalam pembelajaran.

b. Tujuan metode Gamifikasi

Metode gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran dengan menghadirkan elemen permainan seperti poin, tingkatan, dan penghargaan dalam konteks edukasi. Tujuan ini meliputi beberapa aspek penting:

1. Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi: Gamifikasi membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mencapai tujuan belajar karena adanya insentif menarik. Unsur kompetitif juga mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas.
2. Penerapan elemen tantangan dan misi dalam gamifikasi terbukti mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui berbagai aktivitas yang bersifat menantang, siswa didorong untuk menyusun strategi yang efektif, mengevaluasi berbagai

²⁵ Ahmad Farouq et al., "Pendekatan Gamifikasi Dalam Kalangan Pelajar Institut Pendidikan Guru (IPG) Semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)," 2024.

alternatif solusi, serta berpikir secara kreatif dan logis dalam menghadapi permasalahan pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan kognitif mereka dalam konteks pembelajaran yang aktif dan bermakna.

3. Dalam menghadapi era digital, gamifikasi memiliki peran strategis dalam memperkuat literasi digital siswa, yang merupakan salah satu keterampilan esensial abad ke-21. Penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga membiasakan mereka untuk menggunakan teknologi secara bijak, efisien, dan produktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, tetapi juga kesiapan dalam menghadapi tantangan dan dinamika perkembangan teknologi di masa depan.²⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa pendekatan gamifikasi merupakan metode yang efektif dalam pembelajaran modern. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga memiliki tujuan yang jelas dan terarah, yaitu untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara optimal.

²⁶ Khoirul Anwar Ainin Shofiyah, "Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Siswa," *Journal of Teaching in Elementary Education* 8, no. 1 (2024): 73–83.

d. Kelebihan dan kekurangan pendekatan metode gamifikasi

Metode gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya.

Kelebihan:

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi: Gamifikasi mendorong partisipasi aktif dengan menggunakan elemen seperti poin, yang dapat meningkatkan minat belajar atau keterlibatan pengguna. Ini efektif di berbagai bidang, termasuk pendidikan dan pemasaran.
2. Peningkatan Retensi dan Loyalitas: Pada sektor bisnis, gamifikasi dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dengan membuat pengguna merasa dihargai dan diakui melalui pencapaian dalam game, seperti *leaderboard* atau *badge*.²⁷

Kekurangan:

1. Rumit dan Terkadang Membosankan: Jika tidak dirancang dengan baik, gamifikasi bisa terlalu rumit atau berulang, yang akhirnya membuat pengguna kehilangan minat. Ini menjadi tantangan dalam mempertahankan minat pengguna dalam jangka panjang.
2. Kurang Efektif Tanpa Inovasi: Pengguna dapat kehilangan minat jika game tidak diperbarui atau disesuaikan dengan perubahan preferensi pengguna, terutama di lingkungan yang terus berkembang.

²⁷ Dhenisha Agustine Fadilla and Sarah Nurfadhilah, "Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 33–43, <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan minat diartikan sebagai kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu.²⁸ Minat mengacu pada keinginan untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu yang disukai dengan sukarela, yang dapat menyampaikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dibandingkan hal lainnya.²⁹ Minat belajar berpengaruh besar pada pembelajaran, ketika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, mereka cenderung kurang bersemangat dalam belajar karena kurangnya daya tarik yang memotivasi mereka.³⁰

Mendefinisikan minat belajar sebagai kondisi psikologis ketika seseorang menunjukkan perhatian terhadap suatu objek atau kegiatan, disertai dorongan untuk mengetahui, mempelajari, atau membuktikannya lebih lanjut. Minat ini muncul apabila individu melihat adanya nilai guna atau merasakan kesenangan dari objek tersebut, yang kemudian menumbuhkan motivasi untuk memperdalam pengetahuan atau pemahaman yang dimiliki.³¹

Menurut Abdul Hadis dan Nurhayati, minat belajar merupakan bentuk ketertarikan yang ditunjukkan oleh siswa dalam melakukan aktivitas

²⁸): 111–25.

²⁹ Mirnawati Mirnawati, “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa,” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112.

³⁰ Abdul Hamid Wahid et al., “Proble Ananta Pramayshela et al., “Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 SD,” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2023)matika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh,” *Edureligia* 05, no. 01 (2021): 17.

³¹ Edhy Rustan, and Mardi Takwim, “Minat Kunjung Pembaca Ditinjau Dari Desain Interior Dan Koleksi Buku Di Perpustakaan IAIN Palopo,” *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 8, no. 1 (2022): 13–24, <https://doi.org/10.14710/lenpust.v8i1.38306>.

pembelajaran, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Minat ini tercermin dalam keinginan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar di berbagai konteks kehidupan.³²

b. Indikator minat belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah indikator minat belajar terdiri dari rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, timbulnya rasa ketertarikan, timbulnya kesadaran untuk belajar mandiri, perhatian dan berpartisipasi dalam pembelajaran.³³

Sedangkan menurut Hirdha Nurfarini. Z.R dan Wildan Saugi, ada 4 indikator minat belajar di antaranya:³⁴

- 1) Memiliki rasa ketertarikan sehingga kesadaran dalam belajar meningkat di iringi dengan motivasi dan semangat dalam pembelajaran.
- 2) Perhatian dalam belajar merupakan fokus jiwa seseorang terhadap aktivitas pembelajaran sehingga siswa mampu memberikan perhatian dalam belajar.
- 3) Memiliki Motivasi belajar, motivasi adalah dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan tindakan secara sadar dalam mencapai tujuan belajar yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.
- 4) Memiliki pengetahuan yang luas, Secara umum, seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu pelajaran akan semakin memperluas pengetahuannya.

³² Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 44.

³³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 132.

³⁴ Hirdha Nurfarini. Z.R and Wildan Saugi, "Pengaruh Kuliah Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) Di IAIN Samarinda," *El-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2020): 121–31, <https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v2i2.2330>.

Berdasarkan beberapa uraian sebelumnya, dapat dipahami bahwa indikator minat belajar terdiri dari:

- 1) Merasa bahagia, yaitu keadaan emosional seseorang yang ditandai dengan perasaan suka atau senang terhadap suatu objek.
- 2) Ketertarikan pada proses pembelajaran, adalah minat atau rasa ingin tahu yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran.
- 3) Berpartisipasi dalam pembelajaran, yaitu siswa berperan aktif dan selalu terlibat dalam proses pembelajaran, di antaranya menjawab pertanyaan dari guru.
- 4) Bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran, yaitu dorongan emosional yang mendorong siswa memiliki rasa semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

c. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor internal di antaranya:

- 1) Perhatian, Perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi pikiran pada suatu objek tertentu yang disertai dengan penyisihan objek lain.
- 2) Sikap, Sikap adalah kondisi mental dan saraf dalam diri individu yang terorganisasi melalui pengalaman.
- 3) Bakat, ini diperoleh secara genetis yang ada sejak seseorang lahir, yang dapat dikembangkan melalui latihan dan pengalaman.

Sementara itu, faktor eksternal adalah elemen yang berasal dari luar individu, seperti perhatian yang diberikan selama belajar, sarana dan prasarana,

bimbingan orang tua, fasilitas serta lingkungan sekitar yang membentuk minat belajar siswa.³⁵

3. *Flashcard*

Flashcard adalah media edukatif yang terdiri dari kartu yang berisi gambar dan kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek, termasuk pengembangan intelektual, pelatihan kemandirian, penambahan kosakata serta dapat meningkatkan minat belajar.³⁶

Gambar yang terdapat di media ini menyampaikan intruksi yang dilengkapi dengan keterangan untuk setiap gambar. Gambar-gambar tersebut dapat dibuat secara manual, diambil dari foto atau menggunakan gambar yang telah ada salah satu fungsi *flashcard* sebagai pengingat serta panduan bagi siswa tentang mengenai materi yang berkaitan dengan isi kartu tersebut.³⁷ Kartu kata bergambar ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa akan melacak dan mengenali berbagai jenis kartu yang memuat beragam kata beserta gambar pendukungnya.³⁸ Temuan ini sejalan dengan teori kognitif, menunjukkan bahwa media ini membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri.³⁹

³⁵ Alda Resal, Sirah Afriani Rahman, and Rukayah Rukayah, "Pengaruh Lingkungan Pendidikan Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2022): 103, <https://doi.org/10.26858/jppsd.v2i1.30995>.

³⁶ Rudi susilana dan cepiriyana, *Media pembelajaran*, (Bandung : Wacana Prima, 2021), 94.

³⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet. 12, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 119-120

³⁸ Hisbullah, "Konsepsi-Janna-83-94 (1)" 12, no. 4 (2023): 83–94.

³⁹ Nurdin K, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal Dan Haram Pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko Pendahuluan Metode Hasil Dan Pembahasan," no. 2 (2024): 13–18.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media flashcard merupakan alat pembelajaran berupa kartu yang memuat tulisan atau simbol. Ukuran kartu dapat bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan kelas agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, *flashcard* berperan sebagai media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

a. Kelebihan Media *Flashcard*

- 1) Dengan ukuran yang kecil, *flashcard* mudah dibawa dan disimpan di mana saja.
- 2) *Flashcard* menggabungkan gambar dan teks, yang membantu siswa mengenali dan memahami konsep dengan lebih baik. Melalui gambar, mereka dapat mengetahui nama suatu benda, sebaliknya nama benda atau konsep dapat dipahami hanya dengan melihat huruf atau teks yang tertera.
- 3) *Flashcard* dapat diintegrasikan ke dalam bentuk permainan yang menyenangkan sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif. Penggunaan *flashcard* dalam permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁰

b. Kekurangan Media *Flashcard*

- 1) *Flashcard* sebagai media pembelajaran memiliki keterbatasan dalam penghayatan materi, karena hanya mengandalkan persepsi visual tanpa

⁴⁰ Rizkariani Sulaiman and Ihramsari Akidah, "Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis," *Madaniya* 2, no. 3 (2021): 242–52, <https://doi.org/10.53696/27214834.84>.

melibatkan indera lainnya, sehingga kurang efektif dalam menggunakan seluruh aspek kepribadian siswa.

- 2) Ukuran yang terbatas, *flashcard* biasanya berukuran kecil, sehingga kurang efektif untuk digunakan dalam kelompok besar. Siswa yang duduk di belakang mungkin tidak dapat melihat dengan jelas gambar atau teks pada kartu, sehingga mengurangi efektivitas media ini dalam proses pembelajaran.⁴¹

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tahun 2023-2024 bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang masyarakat, sejarah, geografi, ekonomi, serta dinamika sosial yang lebih holistik. IPAS tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep teoritis, tetapi juga memupuk keterampilan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kesadaran terhadap isu-isu sosial dan lingkungan. Pembelajaran IPAS dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya, mendorong keterlibatan aktif dalam masyarakat, serta membangun karakter siswa yang berwawasan kebangsaan dan global sesuai dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran IPAS di Indonesia juga mengadopsi pendekatan interdisipliner yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial. Siswa didorong untuk melakukan proyek kolaboratif dan kajian interdisipliner,

⁴¹ Putri Ratna Wati, "Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan," *In Proceeding: The Annual International Conference on Islamic Education* 5, no. 1 (2021): 256–65.

memungkinkan mereka mengembangkan perspektif yang lebih luas dalam memahami fenomena sosial dan lingkungan.⁴²

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami pembelajaran IPAS di Indonesia menerapkan pendekatan interdisipliner untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai fenomena sosial dan lingkungan. Menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis bertujuan untuk memastikan siswa dapat menguasai materi dengan lebih efektif dalam konteks pendidikan yang senantiasa berkembang.⁴³ Dengan cara ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep teoritis tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan analitis, serta menghubungkan berbagai bidang ilmu sosial untuk memahami tantangan dunia nyata secara lebih holistik.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Indonesia mengikuti panduan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pengembangan kompetensi siswa dalam tuju aspek utama: pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran IPAS berfokus pada beberapa hal utama:

1. Pemahaman Konsep Sosial dan Geografis: Siswa diharapkan memahami keragaman sosial budaya dan kondisi geografis Nusantara, serta mengaitkannya

⁴² 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>.

⁴³ Muhammad Guntur, "Penerapan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 52 Pattedong Kabupaten Luwu Pendahuluan," *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan* 12, no. 4 (2024): 223–40, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/300>.

dengan mitigasi bencana. Mereka diajarkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami isu-isu sosial dan lingkungan.

2. Keterampilan Penelitian dan Analisis: Pembelajaran IPS mengintegrasikan metode penelitian seperti studi pustaka dan observasi langsung untuk menganalisis berbagai fenomena sosial, ekonomi, dan budaya.

3. Pemberdayaan Masyarakat: Siswa diajak memahami konsep pemberdayaan masyarakat dengan cara mempelajari peran masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya alam secara berkelanjutan dan bagaimana isu-isu seperti kolonialisme, pergerakan kebangsaan, dan pemerataan pembangunan memengaruhi perkembangan masyarakat.⁴⁴

4. Letak Strategis Wilaya Indonesia: Indonesia yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

5. Kondisi Georafis Negara Kepulauan: Indonesia dengan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) mencatat hingga

⁴⁴ Fina,Putri, “Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.45

Desember 2019). Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.

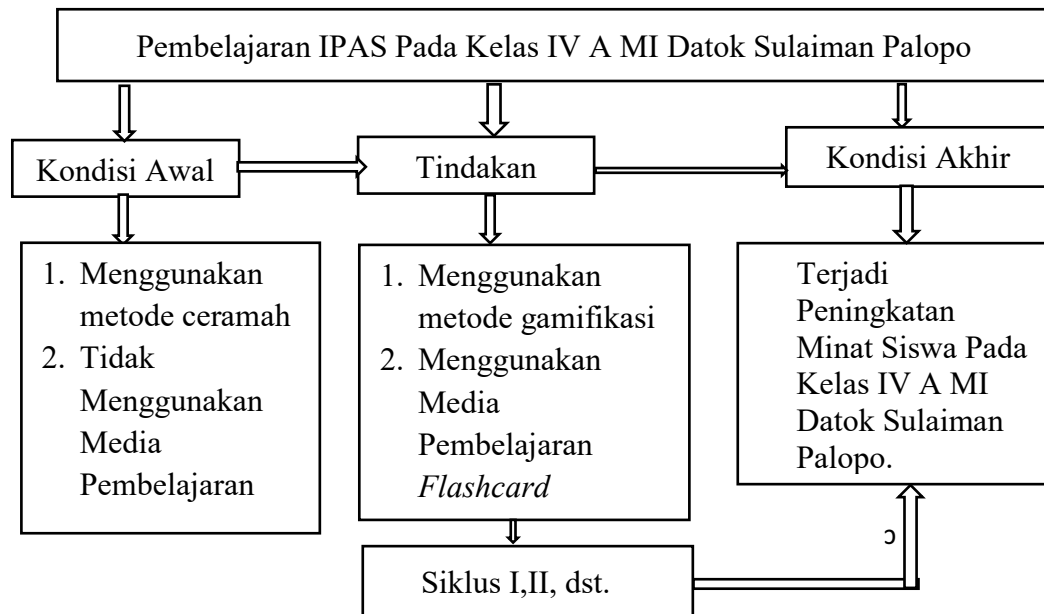
6. Perbedaan Kondisi Alam: Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota.

7. Keadaan Transportasi di Indonesia: Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.⁴⁵

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa, Pada Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk berpikir reflektif, mandiri, dan berkolaborasi dalam memahami fenomena sosial, baik di tingkat lokal maupun global.

⁴⁵ Modul ajar kurikulum merdeka 2022 (prototipe) ipas sd kelas 4

C. Kerangka berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan rancangan pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Melalui penerapan permainan dalam pembelajaran, siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan di kelas. Selain itu, siswa juga merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang berbentuk permainan tersebut. Karena itu, gamifikasi memungkinkan terjadinya kolaborasi yang baik antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara interaktif. Penerapan metode gamifikasi ini juga terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, sekaligus menumbuhkan minat belajar mereka di MI Datok Sulaiman Palopo.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis 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. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dua siklus. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.⁴⁶

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek penelitian

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.

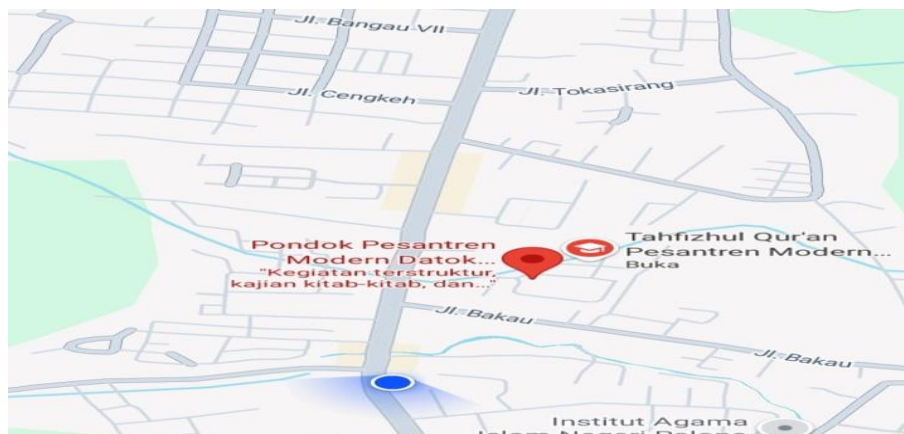
2. Waktu dan lamanya Tindakan

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-April 2025.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Datuk Sulaiman Palopo, (Jl. Dr. Ratulangi No. 16, Balandai, Kec Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan).

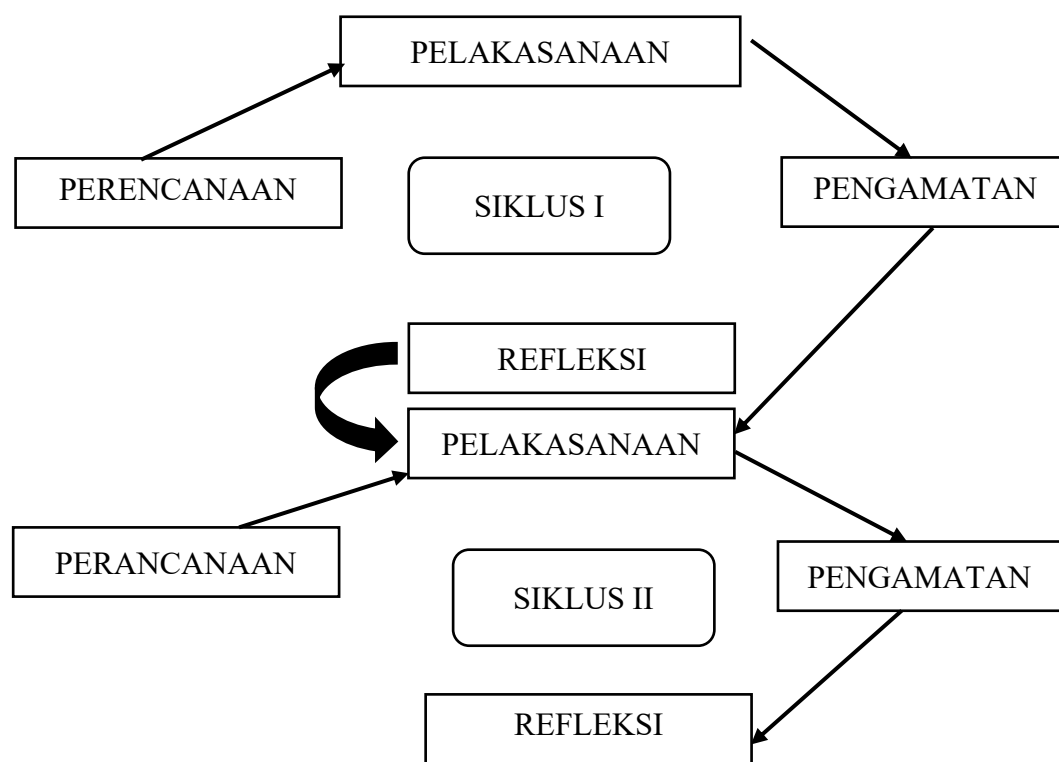
⁴⁶ Firman, "Peningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1 (2019): 37–50, <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/wsby8>.



Gambar 3.1 Dena Lokasi PMDS Palopo.

4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan kelas

Penelitian dirancang terdiri dua siklus pada setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Berikut merupakan tahapan dalam penelitian tindakan kelas.



Gambar 3.2 Alur Siklus Model Kemmis dan Mc Taggart.

Siklus I

Di bagaian ini terdapat empat bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

a. Perencanaan.

Membuat daftar observasi untuk mengamati kondisi proses pembelajaran.

- 1) Mempersiapkan fasilitas 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 media *flashcard* yang berisi soal dan jawaban.
- 5) Guru mempersiapkan 1 soal di setiap 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 *flashcarh* 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 terkait 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 IPAS 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.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Datuk Sulaiman Palopo untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan metode Gamifikasi berbantuan media pembelajaran *flashcard*.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian ini, peneliti 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 pembelajara metode Gamifikasi.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar siswa.⁴⁷

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. 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.

E. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui lembar observasi atau pengamatan terhadap minat belajar siswa, yang dimanfaatkan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

⁴⁷ Arikunto, Suharsimi. *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.

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.⁴⁸ 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.⁴⁹

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

Keterangan:

P: Angka persentase aktivitas

F: Frekuensi skor yang diperoleh

N: Jumlah skor keseluruhan

⁴⁸ 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>.

⁴⁹ 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 Smpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *Inovasi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 50–61, <https://doi.org/10.31869/ip.v9i1.3277>.

Tabel 3.5 Aspek Penilaian Lembar Angket Minat Belajar

Persentase	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:

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

Berdasarkan hasil presentasi kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.⁵⁰

P : Angka presentase
 $\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh
 N : Jumlah skor maksimal

Table 3.6 Kriteria kategori minat belajar belajar

Rentang Skor	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Baik
75-79	Sedang
61-74	Rendah
0-60	Sangat rendah

$$P = \frac{c}{n} 100\%$$

Keterangan

P= persentase rata-rata minat belajar

c= jumlah total persentase minat belajar

n= jumlah peserta didik.⁵¹

Setelah nilai rata-rata persentase minat belajar dan data rata-rata persentase skor minat belajar diperoleh, hasil tersebut dapat dibandingkan antar siklus. Dengan demikian, peneliti dapat menentukan apakah terdapat perubahan tingkat

⁵⁰ Nur Firqa Najiah, Nur Fakhrunnisaa, 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>.

⁵¹ Meinhardi, 'Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Guna Meningkatkan Minat Belajar Pada Pelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas XI IPA 1 Di MAN 2 Kota Padang'.

minat belajar peserta didik dan mengevaluasi keberhasilan setiap siklus, sekaligus memutuskan apakah penelitian perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 3.7 Indikator Keberhasilan⁵²

No	Nilai	Kategori
1.	85-100%	Sangat Tinggi
2.	75-84%	Tinggi
3.	65-74%	Sedang
4.	56-64%	Rendah
5.	0- 55%	Sangat Rendah

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan pada pencapaian minimal 75%. Jika peserta didik memperoleh nilai di bawah 75%, maka minat belajar dianggap belum meningkat atau belum tuntas. Sebaliknya, jika nilai yang diperoleh melebihi 75%, minat belajar dinyatakan meningkat dan telah tuntas.

⁵² Nina Mariana, Dessy Triana Relita, and Anna Marganingsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9.1 (2024), pp. 99–109, doi:10.31932/jpe.v9i1.3302.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah singkat

Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo merupakan sekolah swasta dibawah naungan kementrian agama yang berdiri pada tahun 1997 dan mulai menamatkan alumni pertamanya pada tahun 2003 sampai sekarang, Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman terletak di jalan Dr. Ratulagi kelurahan balandai Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan dengan kode pos: 91914, NSS: 112196201001, NSM: 111273730002 dan NPSN: 60724018

Selama berdiri Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo telah mengalami pergantian kepala madrasah sebanyak enam kali hingga tahun 2020, untuk lebih jelaskan dapat dilihat pada table berikut ini:

2. Sarana dan Prasarana di MI Datok Sulaiman Palopo.

Sarana dan prasarana adalah elemen krusial yang mendukung kelangsungan dan kelancaran proses pembelajaran, serta memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas berbagai kegiatan pendidikan. Berikut adalah sarana dan prasarana di MI Datok Sulaiman Palopo.

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana di MI Datok Sulaiman Palopo.

No	Nama Ruangan	Jumlah
1.	Ruangan Kelas	9
2.	Ruangan Kepala Sekolah	1

No	Nama Ruangan	Jumlah
3.	Ruang Guru	1
4.	Kamar Mandi/Wc Guru	1
5.	Perpustakaan	1
6.	Kamar Mandi/Wc Siswa	4
7.	Lapangan Olahraga	1
8.	UKS	1
9.	Masjid	1

3. Guru dan Tenaga Kependidikan

Berikut merupakan nama-nama tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Daftar Tenaga Pendidik di MI Datuk Sulaiman Palopo

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1.	M. Rifal Alwi, S.An., M.AP	L	Kepala Madrasah	S1 Administrasi Negara S2 Administrasi Publik SI
2.	Warsida, S.E	P	Guru Kelas	Informatika/Manajemen
3.	Nur Aeni, S.Ag.	P	Guru Kelas	S1 Pendidikan Agama Islam
4.	Yuyun Puspta Sari, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 Bahasa Indonesia
5.	Annisa Pratiwi, S.Ag.	P	Guru Kelas	S1 Al-Qur'an dan Tafsir
6.	Nurazisah Sania, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 Pendidikan Agama Islam
7.	Sastriani, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 Pendidikan Agama Islam
8.	Helni Salim, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 Pendidikan Bahasa Arab

9.	Nurdiana, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 Tadris Matematika
10.	Sundari, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 Tadris Matematika
11.	Siti Nur Khasanah	P	Guru Kelas	MA
12.	Mutmainna, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 PGMI
13.	Nurhija, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 PGMI
14.	Nur Andini SR, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 PGMI
15.	Anis Matang, S.Pd.	P	Guru Kelas	S1 Bahasa Inggris
16.	Bukra, S.Ag.	P	Guru Bidang Studi	S1 Pendidikan Agama Islam
17.	Najmah Rihlam, S.Pd.I.	P	Guru Bidang Studi	S1 Pendidikan Agama Islam
18.	Mursyid, S.Pd.	L	Guru Bidang Studi	S1 Pendidikan Bahasa Arab
19.	Anita Sari, S.Pd.	P	Guru Bidang Studi	S1 Pendidikan Bahasa Inggris
20.	Musjamadi, S.Pd.	L	Guru Bidang Studi	S1 Pendidikan Agama Islam
21.	Hengki	L	Guru Bidang Studi	SMA
22.	Samsu Alam, S.Pd.	L	Staf Humas	S1 Manajemen Pendidikan
23.	Harlia	P	Cleaning Service	SMP
24.	Ilyas	L	Satpam	SMP
25.	Zulfikar, S.Pd	L	Operator	S1 Manajemen Pendidikan

4. Siswa

Siswa didefinisikan sebagai individu yang terlibat dalam proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan guna mengembangkan potensi diri, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Siswa dapat terdiri atas anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, bergantung pada jenis dan

tingkat pendidikan yang diikuti. Berikut disajikan jumlah dan daftar nama sampel penelitian yang terdiri dari siswa.

Tabel 4.3 Jumlah Sampel Penelitian Siswa MI Datok Sulaiman

No	Kelas V	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Sampel	11	14	25

1. Siklus I

Peneliti menerapkan metode gamifikasi melalui media *flashcard* pada Februari-April 2025. Penerapan ini terdiri atas dua siklus, dengan setiap siklus meliputi dua pertemuan: dua pertemuan untuk proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran pendidik membrikan angket minat belajar kepada peserta didik. Siklus I mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut merupakan rincian siklus I:

a. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada Siklus I dengan penerapan metode gamifikasi yang berbantuan media *flashcard* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Sejarah Indonesia di kelas IVA MI Datok Sulaiman Palopo disusun dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Menetapkan waktu dimulainya penelitian.
- 2) Membuat modul ajar tentang materi sejarah.
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.
- 4) Menyiapkan metode gamifikasi dan media pembelajaran *flashcard*.

b. Pelaksanaan

1. Pertemuan Pertama

Adapun jadwal pembelajaran yang dilaksanakan pada hari senin jam 07.30-09.30. pada pertemuan pertama peneliti mempersiapkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi melalui media *flashcard*.

a. Persiapan pembelajaran

Pada tahap persiapan/awal, pendidik mengawali pembelajaran dengan memberi salam, menginstruksikan peserta didik untuk membaca Al-Qur'an, serta mempersiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

b. Pelaksanaan Strategi

Pada kegiatan pelaksanaan atau inti, pendidik memberikan instruksi mengenai cara penggunaan media *flashcard* yang akan digunakan. Selanjutnya, pendidik membagi peserta didik menjadi lima kelompok, Setiap anggota kelompok berbaris sesuai dengan kelompoknya masing-masing, kemudian yang paling didepan maju untuk mengambil kartu dan jawabannya, kemudian kembali ketempanya masing-masing untuk menginformasikan kepada temannya yg dibelakang dengan memberikan maksimal waktu 10 menit.

c. Pengelolaan kelas

Pada tahap pengelolaan kelas, pendidik memperhatikan ketertiban peserta didik selama proses pembelajaran saat mendengarkan dengan baik apa yang diinformasikan oleh teman kelompoknya. Sese kali, pendidik memberikan umpan

balik kepada setiap kelompok yang telah dibentuk untuk menilai sejauh mana perhatian peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan.

d. Evaluasi pembelajaran

Pada tahap evaluasi atau penutup, pendidik menilai pemahaman peserta didik terhadap materi salat pada pertemuan pertama. Penilaian ini dilakukan untuk mengidentifikasi peserta didik yang kurang memperhatikan selama proses pembelajaran. Sebelum mengakhiri pembelajaran, pendidik memberikan motivasi mengenai pentingnya memahami materi geografis. Sebagai penutup, peserta didik memimpin doa belajar, dan pendidik menutup pembelajaran dengan salam.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dalam siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa pukul 09.15-10.15. Materi yang diajarkan masih seputar dengan materi sejarah, pada pertemuan kedua ini menggunakan metode atau strategi pembelajaran gamifikasi melalui media *flashcard*.

1. Persiapan Pembelajaran

Pada tahap persiapan atau awal, pendidik memberi salam dan menginstruksikan peserta didik untuk membaca beberapa ayat Al-Qur'an. Pendidik juga menyiapkan media pembelajaran agar lebih menarik dibandingkan pertemuan pertama. Selain itu, pendidik menjelaskan kembali alur dan tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua.

2. Pelaksanaan Strategi

Pada kegiatan pelaksanaan atau inti, pendidik menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran agar proses belajar berlangsung secara optimal.

Selanjutnya, peserta didik dibagi beberapa kelompok, setiap kelompok diisi oleh enam orang atau lima orang yang berbeda dari pertemuan pertama, kemudian pendidik menjelaskan materi sejarah sambil memandu diskusi antar kelompok.

3. Pengelolaan kelas

Pada tahap pengelolaan kelas, pendidik berfokus pada ketertiban peserta didik selama proses pembelajaran saat menginformasikan jawaban dari materi sejarah. Selain itu, pendidik sesekali memberikan umpan balik kepada setiap kelompok yang telah dibentuk untuk menilai sejauh mana peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan.

4. Evaluasi pembelajaran

Pada tahap evaluasi atau penutup, pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi peserta didik yang kurang memperhatikan selama pembelajaran. Sebelum mengakhiri pembelajaran, pendidik memberikan motivasi serta menyampaikan kesimpulan materi. Sebagai penutup, peserta didik membaca doa belajar, dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan salam.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran diamati oleh peneliti, dengan data yang diperoleh melalui lembar observasi yang telah dibagikan.

1. Hasil lembar observasi guru siklus I

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 (61%-69%)

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.

2. 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%-69%)

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’.

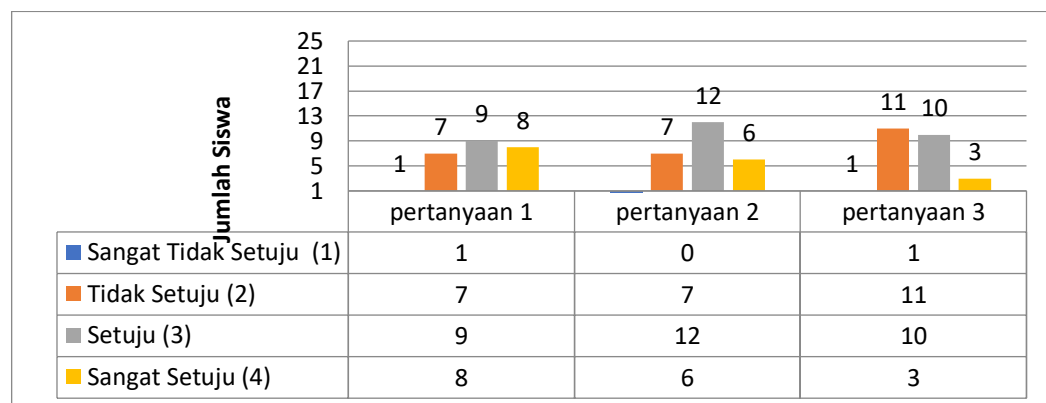
Peningkatan ini mencerminkan adanya upaya perbaikan dalam kualitas pengajaran

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

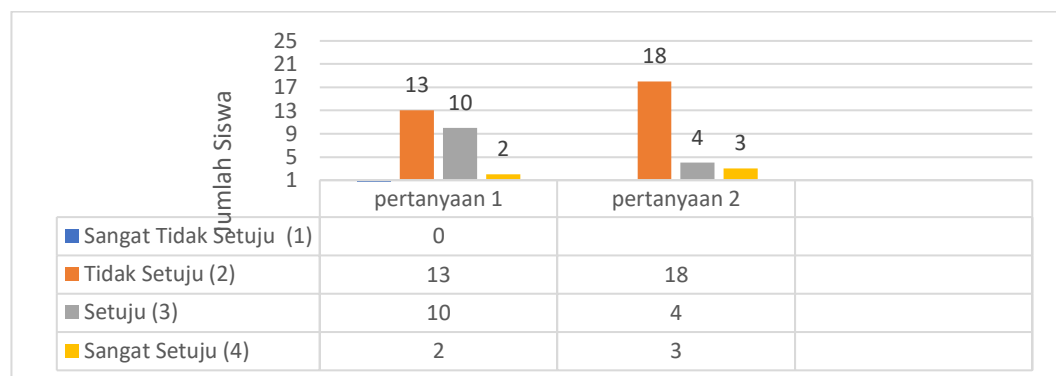


Gambar 4.1 Grafik rincian Hasil analisis pada indikator perhatian

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.

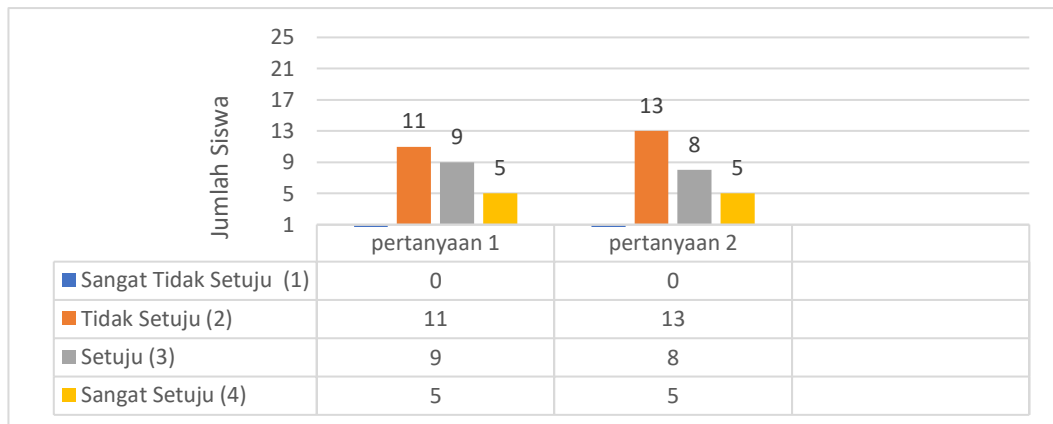
b) Indikator Bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran Siklus I



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.

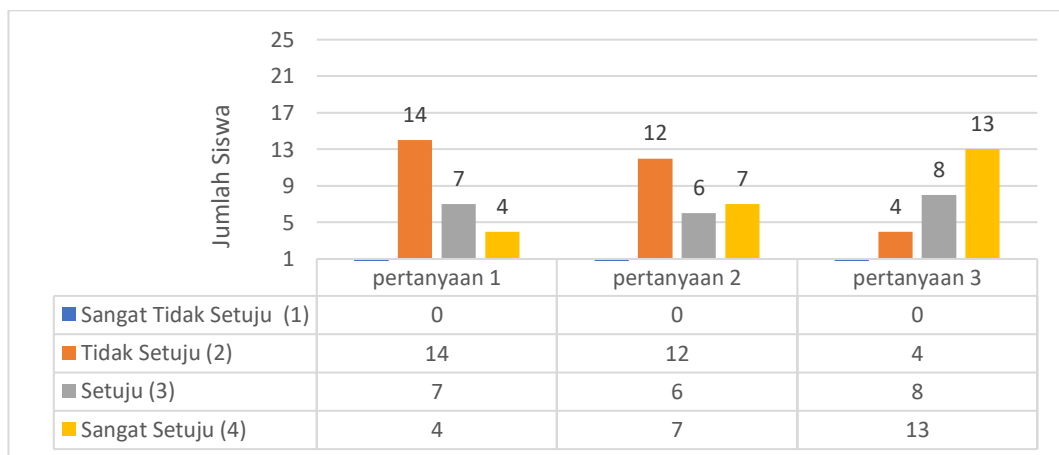
c.) Indikator Ketertarikan dalam proses pembelajaran Siklus I



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.

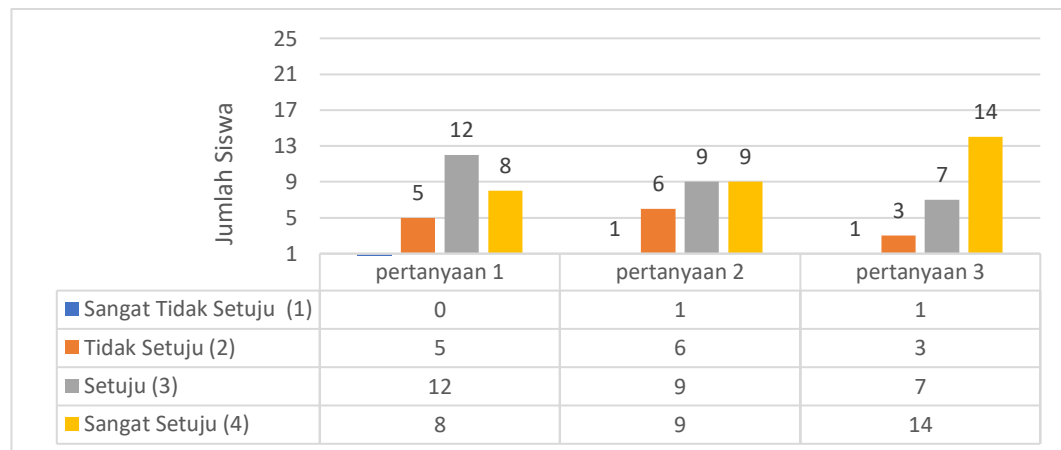
d) Indikator Partisipasi dalam proses pembelajaran Siklus I



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.

Berdasarkan penjelasan yang telah ada dapat disimpulkan pada siklus I hasil angket siswa 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 Meningkatkan	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.

a. Perencanaan

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.

b. Pelaksanaan

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.

c. Pengamatan

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

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%-69%)

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.

B. Lembar Observasi Siswa Pada Siklus II

Tabel 4.9 Hasil Lembar Observasi Siswa

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus I			
		P I	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%-69%)

2 :Cukup Baik (70%-79%)

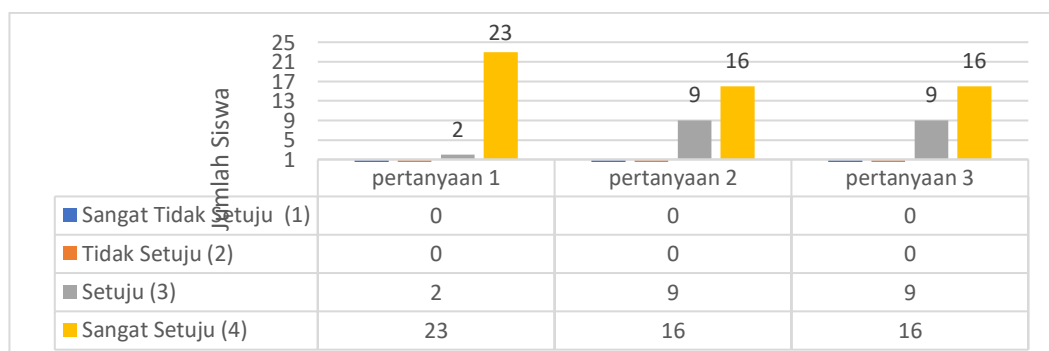
3 :Baik (80%-89%)

4 :Sangat Baik (90%-100%)

C. 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.

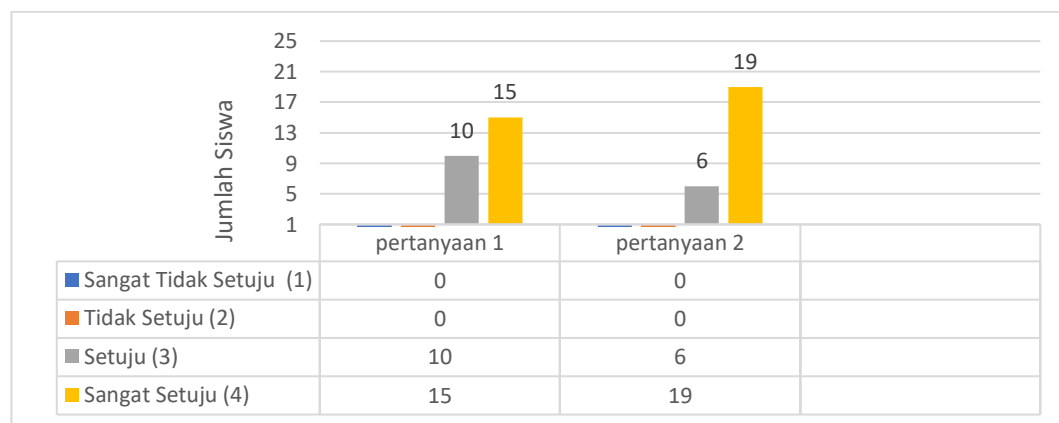
a) Indikator Perhatian Dalam Proses Pembelajaran



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.

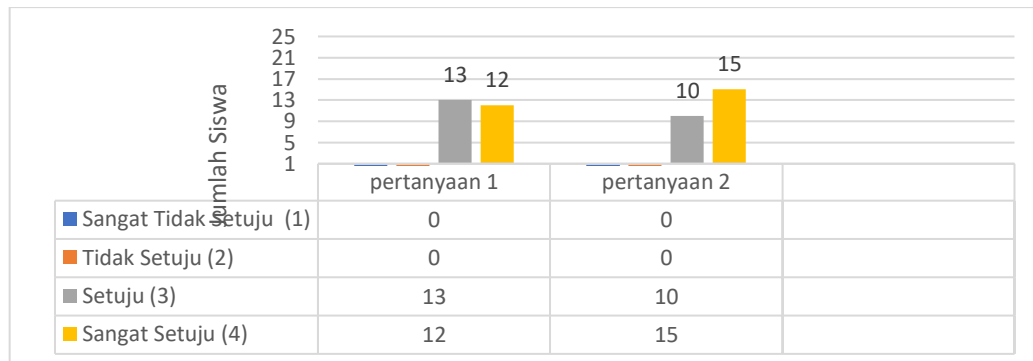
b) Indikator Bersemangat dan Termotivasi Dalam Proses Pembelajaran Siklus II



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.

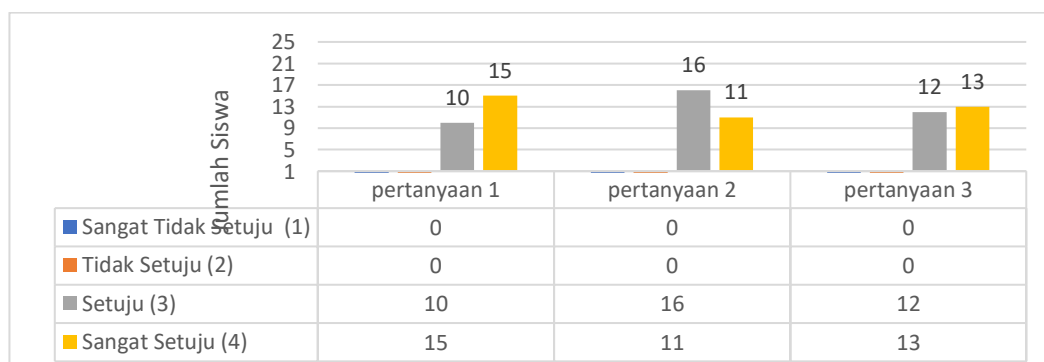
c) Indikator Ketertarikan Dalam proses Pembelajaran.



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.

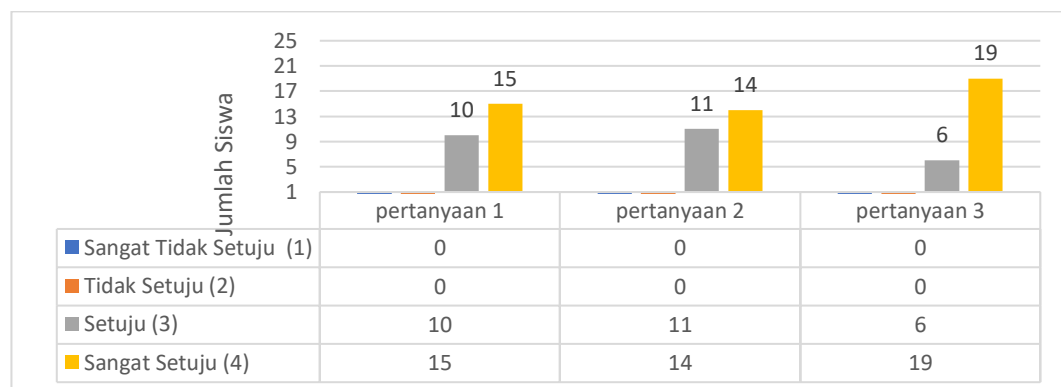
d) Indikator Partisipasi Dalam Proses Pembelajaran



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.

Berdasarkan data yang telah ada maka dapat di simpulkan 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 Meningkatkan	-	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.

Pada hasil angket minat belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan dimana 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.

a. 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.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1) Penerapan metode *gamifikasi* berbantuan *flashcard* dapat 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 32% siswa (8 orang) yang mengalami peningkatan, sedangkan 68,00% 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.

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan, di mana seluruh siswa (100% atau 25 orang) menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran. 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.

Pada Siklus II, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan lembar observasi guru, pertemuan pertama memperoleh skor sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori "baik", kemudian meningkat menjadi 97,91% pada pertemuan kedua, yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Sementara itu, hasil lembar observasi siswa menunjukkan skor sebesar 88,63% pada pertemuan pertama (kategori "baik") dan meningkat menjadi 97,72% pada pertemuan kedua (kategori "sangat baik"). Peningkatan skor pada kedua indikator tersebut mengindikasikan adanya perbaikan kualitas proses pembelajaran dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Hal ini mencerminkan bahwa guru telah melakukan tindak lanjut dan perbaikan pembelajaran secara efektif berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan sejalan dengan penelitian Haykal Syuhada Purnama.⁵³, yang membuktikan bahwa pengembangan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Alifah Ulfiatul Isnawati and Sofwan Hadi, juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.⁵⁴

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.

⁵³ Haykal Syuhada et al., “Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 9, no. 1 (2023): 1–14, <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>.

⁵⁴ Alifah Ulfiatul Isnawati and Sofwan Hadi, “Penerapan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok,” *Prosiding Adaptivia*, 2021, 205–16.

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.⁵⁵

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.

⁵⁵ Mabur Haslan et al., "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Make a Match Berbasis PPT Pada Siswa Di SMPN 13 Mataram," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA Original* 6, no. 1 (2023): 380–84.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

Berdasarkan temuan penelitian selama dua siklus, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Pada siklus pertama, hanya 8 dari 25 siswa atau sekitar 32% yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar (nilai >75), dengan rata-rata nilai sebesar 68,00%. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal, serta siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Namun, pada siklus kedua, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, dengan rata-rata nilai meningkat tajam menjadi 90,73%. Capaian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang dipadukan dengan media *flashcard* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif.

- 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.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode gamifikasi berbantuan media *flashcard* merupakan pendekatan yang layak diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Metode ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi berbantuan *flashcard* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Saran

1. Untuk Guru: Guru diharapkan senantiasa mengembangkan kompetensi pedagogik secara holistik, mencakup aspek intelektual, spiritual, dan emosional. Pengembangan ini menjadi landasan dalam meningkatkan kualitas profesionalisme dan memperkuat peran sebagai teladan bagi siswa. Sebab sejatinya, guru bukan hanya penyampai ilmu, tetapi juga pembimbing, inspirator, dan figur orang tua kedua di lingkungan sekolah.

2. Untuk Siswa: Siswa diharapkan mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan berperan aktif dalam setiap kegiatan. Keaktifan ini akan memperkaya pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Ingatlah, setiap orang bisa menjadi guru, setiap tempat dapat menjadi sekolah, dan setiap pengalaman mengandung pelajaran yang berharga. Belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu; ia adalah proses yang berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu, jadikanlah setiap momen sebagai kesempatan untuk belajar, bertumbuh, dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S, Andi Ria Warda, and Nurul Haswar. "Peningkatan kemampuan membaca permulaan dalam pembelajaran model direct instruction melalui media kartu bergambar siswa kelas 1 sdn 50 bulu datu" 4, no. 2 (2024): 213–25.
- Ainin Shofiyah, Khoirul Anwar. "Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik." *Journal of Teaching in Elementary Education* 8, no. 1 (2024): 73–83.
- Abdul Hamid Wahid. "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Edureligia* 05, no. 01 (2021): 17.
- Azzahra, Melly. "Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)* 2, no. 3 (2023): 32175–81. <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>.
- Fadilla, Dhenisha Agustine, and Sarah Nurfadhilah. "Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.
- Faizah, Asalia, and Naniek Sulistya Wardani. "Peningkatan Minat Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Digital-Flashcard Siswa Kelas 2 Sdn Sidorejo Lor 03 Salatiga." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 2 (2024): 216–21. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1151>.
- Farouq, Ahmad, Ahmad Nasri, Khairani Zakariya, Muhammad Yusri, Zahin Azhar, Tuan Muhammad Ariff, and Tuan Ismail. "Pendekatan Gamifikasi Dalam Kalangan Pelajar Institut Pendidikan Guru (IPG) Semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)," 2024.
- Firqa Najiah, Nur, Nur Fakhrunnisaa, 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>.
- Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, (CA: Pfeiffer. 2016). 44.
- Fitrianto, Yonsen, Edhy Rustan, and Mardi Takwim. "Minat Kunjung Pembaca Ditinjau Dari Desain Interior Dan Koleksi Buku Di Perpustakaan IAIN Palopo." *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 8, no. 1 (2022): 13–24.

<https://doi.org/10.14710/lenpust.v8i1.38306>.

- Hadi, Ahmad Abdul, Anisa Sarifah, Tauri Maftuhah, and Wiwin Dwi Putri. "Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar." *Renjana Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023): 22–30.
- Isnawati, Alifah Ulfiatul, and Sofwan Hadi. "Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok." *Prosiding Adaptivia*, 2021, 205–16.
- Mirawati Mirawati. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112.
- Mukkaromah, Lailatul, and Melly Amalia Vardia. "Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP NU Al-Fudloli." *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi* 1, no. 2 (2021): 117–24. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.733>.
- Nasaruddin, Helmalia, and K Nurdin. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal Dan Haram Pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko Pendahuluan Metode Hasil Dan Pembahasan," no. 2 (2024): 13–18.
- Nurhamsih, Firman, Mirawati, and Sukirman. "Peningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1 (2019): 37–50. <https://dx.doi.org/10.31227/osf.io/wsby8>.
- Peliza, Rahman. "Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa." *International Conferences on Islamic Studies (ICIS)* 2, no. 1 (2024): 82–95.
- 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 Smpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota." *Inovasi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 50–61. <https://doi.org/10.31869/ip.v9i1.3277>.
- Pramayshela, Ananta, Erma Yanti Tanjung, Fitri Yantu Pasaribu, and Rinanti Ito Pohan. "Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 SD." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2023): 111–25.
- Resal, Alda, Sirah Afriani Rahman, and Rukayah Rukayah. "Pengaruh Lingkungan Pendidikan Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1

(2022): 103. <https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i1.30995>.

Rustan, Edhy. “Konsepsi-Janna-83-94 (1)” 12, no. 4 (2023): 83–94.

Sari, Dwi Novita, and Ahmad Rifqy Alfiyan. “Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review.” *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.

Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 132.

Sari, Nurlia Indah, and Muhammad Guntur. “Penerapan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 52 Pattedong Kabupaten Luwu Pendahuluan.” *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan* 12, no. 4 (2024): 223–40. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/300>.

Situmorang, Ester Lina, Hendri Hutapea, and Yoeli Zai. “Kompetensi Pedagogik Guru Pak Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 3, no. 2 (2018): 81–91.

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

Sulaiman, Rizkariani, and Ihramsari Akidah. “Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis.” *Madaniya* 2, no. 3 (2021): 242–52. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>.

Suryani, Lilis. “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>.

Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 44,

Syuhada, Haykal, Syarif Hidayat, Sri Mulyati, and Andhika Giri Persada. “Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 9, no. 1 (2023): 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>.

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

Wati, Putri Ratna. “Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur’an Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan.” *In Proceeding: The Annual International Conference on Islamic Education* 5, no. 1 (2021): 256–65.

Surendeleg, G., Park, M., & Ko, Y. (2021). A survey of gamification in education.

Hirdha Nurfarini., and Wildan Saugi. “Pengaruh Kuliah Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) Di IAIN Samarinda.” *El-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2020): 121–31. <https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v2i2.2330>.

Alifah Ulfiatul Isnawati and Sofwan Hadi, “Penerapan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok,” *Prosiding Adaptivia*, 2021, 205–16.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1, Gambaran Lokasi Penelitian

1. Visi, Misi dan Tujuan MI Datok Sulaiman Palopo

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional Madrasah Ibtidaiyah merancang visi dan misi sebagai pegangan dalam menjalankan tugas sebagai lembaga pendidikan, Adapun visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman sebagai berikut:

b. Visi:

Unggul dalam prestasi berdasarkan iman dan taqwa serta mewujudkan madrasah yang *smart school*

c. Misi:

1. Melaksanakan pembelajaran aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan dan Islami (PAIKEMI) sehingga siswa berkembang secara optimal dengan berlandaskan ajaran agama islam.
2. Menumbuhkembangkan potensi keunggulan siswa yang dimilikinya.
3. Membudayakan disiplin dan etos kerja.
4. Membina siswa menggunakan Bahasa Indonesia yang benar.
5. Membina siswa berkomunikasi dengan Bahasa Arab dan Bahasa Inggris secara sederhana.
6. Mengembangkan secara seimbang dimensi IMTAQ, IPTEK.
7. Materi pembelajaran dengan panduan Al-Qur'an dan Al Hadits.
8. Mencetak siswa pemula dengan mengamalkan agama islam dalm kehidupan sehari-hari.

Lampiran 2, Surat Izin Meneliti.


PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2025.0063/IP/DPMTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: KAMARUDIN
Jenis Kelamin	: L
Alamat	: Naga, Ds. Matawae, Kec. Sano Nggoang, Kab. Manggai Barat
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102050060

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI BERBANTUAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN IPAS DI KELAS 1V MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Lokasi Penelitian : MI Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo:
Lamanya Penelitian : 9 April 2025 s.d. 25 Mei 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan - ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 9 April 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan, Kepada Yth.,

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SIVIG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kestbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kestbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini disandatangan secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 3, Surat Keterangan Selesai Meneliti.

 KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN Alamat: Jl. Dr. Ratulangi, No 16, Telp. (0471)21476 Kota Palopo 91014 	
<u>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</u> Nomor: 21.02/MI-DS/040/V/2025	
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo:	
Nama	: M. Rifal Ahwi, S.AN., M.AP
NIP	: -
Golongan	: -
Jabatan	: Kepala Madrasah
Menyatakan Bahwa:	
Nama	: KAMARUDDIN
Nim	: 2102050060
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Naga, Ds. Matawae, Kec. Sano Nggoang, Kab. Manggai Barat
Telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya denga judul “Penerapan Metode Gamifikasi Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo” yang dimulai pada Tanggal 09 April 2025 s/d 25 Mei 2025.	
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.	
Palopo, 27 Mei 2025 Kepala Madrasah  M. Rifal Ahwi, S.AN., M.AP NIP. - 	

Lampiran 4, Lembar Validasi Ahli instrument Angket Minat Belajar.

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR

Nama Validator : Dr. Huzbullah, S.H., M.P.,
 Instansi : AIN Palopo
 Jabatan : Dosen
 Hari/tanggal : Senin, 14/09/2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar angket minat belajar didik sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda $\checkmark$ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:

4	= Sangat Setuju/Sangat Baik
3	= Setuju/Baik
2	= Tidak Setuju/Kurang Baik
1	= Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda $\checkmark$ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada media flascard mata pelajaran IPS
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian / Pernyataan	Alternatif			
		1	2	3	4
	Isi Lembar Angket Minat Belajar				
1.	Bahasa yang dicantumkan mudah untuk dipahami.				✓
2.	Pengamatan struktur kalimat yang tepat			✓	
3.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa			✓	
4.	Penggunaan kalimat yang tepat.			✓	
5.	Kelengkapan isi dari instrumen				
6.	Relevansi setiap item terhadap variabel			✓	✓
7.	Kesesuai fotmat dan tata letak isi dari intrumen			✓	

C. KESIMPULAN

Lembar Angket Minat Belajar

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

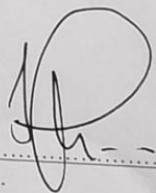
LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR

☐ Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

Pastikan bahwa indikator minat yang diberikan
mengacu hasil dari soal tes minat.

Palopo, 19/04/2025


NIP.

Lampiran 5, Lembar Validasi Ahli Instrumen Observasi Guru.

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN OBSERVASI GURU

Nama Validator : Dr. Hishabillah, M.Pd.
 Instansi : IAIN Pedopo
 Jabatan : Dosen
 Hari/tanggal : Kamis, 20 Februari 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar angket kualitas pembelajaran sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda $\checkmark$ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
 - 3 = Setuju/Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda $\checkmark$ terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian / Pernyataan	Alternatif			
		1	2	3	4
	Isi Lembar Observasi dan Lembar				
1.	Bahasa yang dicantumkan mudah untuk dipahami.				✓
2.	Pengamatan struktur kalimat yang tepat			✓	
3.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Penggunaan kalimat yang tepat.			✓	
5.	Kelengkapan isi dan instrumen			✓	
6.	Relevansi setiap item terhadap variabel			✓	
7.	Kesesuai format dan tata letak isi dari intrumen			✓	

C. KESIMPULAN

Lembar angket kualitas pembelajaran dinyatakan:Dapat

- ☐ digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN OBSERVASI GURU

☐ Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

- Pastikan bahwa lembar observasi ini sama dengan lembar observasi di lain.
- Tambahkan rubrik penilaian.

Palopo, 20/02/ 2025

Ahli Instrumen

Dr. Abdul Halim, M.Pd.
NIP.

NIP.

Lampiran 6, Lembar Validasi Ahli Instrumen Observasi Siswa.

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN OBSERVASI SISWA

Nama Validator : *Dr. Hichullah, M. Pd.*
 Instansi : *IAIN Palopo*
 Jabatan : *Dosen*
 Hari/tanggal : *Kamis, 20 Februari 2025*

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar angket kualitas pembelajaran sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
 - 3 = Setuju/Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian /Pernyataan	Alternatif			
		1	2	3	4
	Isi Lembar Observasi dan Angket				
1.	Bahasa yang dicantumkan mudah untuk dipahami.				✓
2.	Pengamatan struktur kalimat yang tepat			✓	
3.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Penggunaan kalimat yang tepat.			✓	
5.	Kelengkapan isi dari instrumen			✓	
6.	Relevansi setiap item terhadap variabel			✓	
7.	Kesesuai fotmat dan tata letak isi dari intrumen			✓	

C. KESIMPULAN

Lembar angket kualitas pembelajaran dinyatakan:Dapat

☐ digunakan tanpa revisi

☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil

☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN OBSERVASI SISWA

☐ Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

- Pastikan bahwa lembar observasi ini terintegrasi dengan lembar observasi guru.
- Tambahkan rubrik penilaian.

Palopo, 20/02/2025

Ahli Instrumen


Dr. Hika Nala, M.Pd.
NIP.

Lampiran 7, Lembar Validasi Ahli Media.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator : Dr. Hishulha, S.Pd., U.Pd.
 Instansi : IAIN Palopo
 Jabatan : Dosen
 Hari/tanggal : Senin / 19 April 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *flascard* dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
 3 = Setuju/Baik
 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada Media pembelajaran *Flascard* dalam meningkatkan minat belajar.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Kefrafikan	Tampilan desain isi				
	Pemilihan warna pada desain				✓
	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik			✓	
	Penggunaan <i>font</i> pada desain mudah dibaca			✓	
	Komposisi proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi (sesuai dengan pola)			✓	
	Penempatan unsur tata letak (Judul, sumber, dll) konsisten berdasarkan pola			✓	
	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf			✓	
	Pemilihan warna tulisan			✓	

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

	terhadap warna <i>background</i> sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah				
	Pemisahan kartu 1 dengan kartu 2 konsisten dengan pola				✓
B. Kelayakan Penyajian	Penyajian Materi				
	Media yang digunakan dapat menarik minat siswa				✓
	Media yang digunakan dapat membantu meningkatkan minat siswa			✓	
	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat siswa			✓	

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran IPAS dinyatakan:

- ☐ Belum dapat digunakan
☐ Layak dengan revisi kecil
☐ Layak dengan revisi besar
☒ Layak tanpa dengan revisi

Komentar dan Saran

faslban bahwa flash card tersebut sudah digunakan

Palopo, 19 April 2025



NIP.

Lampiran 8, Dokumentasi penyerahan surat izin peneliti bersama kepala sekolah MI Datok Sulaiamn Palopo.



Penyerahan Surat Izin Meneliti Kepada Kepala Sekolah MI Datok Sulaiman Palopo.

Lampiran ke 9, Dokumentasi kegiatan proses pembelajaran metode gamifikasi berbantuan media flashcard

Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran dalam menggunakan media *flashcard*





Foto bersama siswa kelas IV A MI Datok Sulaiman Palopo.

Lampiran 10 media flashcard



Media *flashcard* yang di gunakan dalam proses pembelajaran

Lampiran 11, Hasil Lembar Angket Minat Belajar Siswa Siklus 1 dan 2

Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Fiqih
 Kelas : 4A
 Tanggal : 15 April 2025

Indikator	Pertanyaan	1	2	3	4
Perhatian Dalam Proses Pembelajaran	1. Saya tidak bicara ketika guru menjelaskan.				✓
	2. Saya suka dengan cara guru menjelaskan.			✓	
	3. Saya serius ketika guru menjelaskan		✓		
Bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran	4. Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.		✓		
	5. Saya memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.		✓		
Ketertarikan dalam proses pembelajaran	6. Saya tertarik dalam mengikuti pembelajaran			✓	
	7. Saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.			✓	
Partisipasi dalam proses pembelajaran	8. Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				✓
	9. Saya bertanya kepada guru ketika tidak mengerti.		✓		
	10. Saya selalu maju kedepan ketika disuruh.		✓		
Perasaan dalam proses pembelajaran	11. Saya merasa senang saat guru menggunakan media flashcard		✓		
	12. Saya senang jika guru menggunakan media flashcard setiap hari.			✓	
	13. Saya merasa senang jika guru Menggunakan metode pembelajaran yang menarik.		✓		

Keterangan: Setiap butir pertanyaan memiliki pilihan jawaban sebagai berikut:

4= Sangat Setuju.
 3= Setuju.
 2= Tidak Setuju.
 1= Sangat Tidak Setuju.

$\frac{34}{52} \times 100 = 65,38\%$

Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Fiqih
 Kelas : 4A
 Tanggal : 22 April 2025

Indikator	Pertanyaan	1	2	3	4
Perhatian Dalam Proses Pembelajaran	1. Saya tidak bicara ketika guru menjelaskan.				✓
	2. Saya suka dengan cara guru menjelaskan.			✓	
	3. Saya serius ketika guru menjelaskan				✓
Bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran	4. Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.			✓	
	5. Saya memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.				✓
Ketertarikan dalam proses pembelajaran	6. Saya tertarik dalam mengikuti pembelajaran				✓
	7. Saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.			✓	
Partisipasi dalam proses pembelajaran	8. Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				✓
	9. Saya bertanya kepada guru ketika tidak mengerti.				✓
	10. Saya selalu maju kedepan ketika disuruh.			✓	
Perasaan dalam proses pembelajaran	11. Saya merasa senang saat guru menggunakan media flashcard				✓
	12. Saya senang jika guru menggunakan media flashcard setiap hari.			✓	
	13. Saya merasa senang jika guru Menggunakan metode pembelajaran yang menarik.			✓	

Keterangan: Setiap butir pertanyaan memiliki pilihan jawaban sebagai berikut:

4= Sangat Setuju.

3= Setuju.

2= Tidak Setuju.

1= Sangat Tidak Setuju.

$$\frac{46}{52} \times 100 = 88,46\%$$

Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Nabila Dzakiyah A.

Kelas : IV. A

Tanggal : 13/11/2025

Indikator	Pertanyaan	1	2	3	4
Perhatian Dalam Proses Pembelajaran	1. Saya tidak bicara ketika guru menjelaskan.			✓	
	2. Saya suka dengan cara guru menjelaskan.				✓
	3. Saya serius ketika guru menjelaskan		✓		
Bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran	4. Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.		✓		
	5. Saya memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.		✓		
Ketertarikan dalam proses pembelajaran	6. Saya tertarik dalam mengikuti pembelajaran		✓		
	7. Saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.		✓		
Partisipasi dalam proses pembelajaran	8. Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.		✓		
	9. Saya bertanya kepada guru ketika tidak mengerti.		✓		
	10. Saya selalu maju kedepan ketika disuruh.			✓	
Perasaan dalam proses pembelajaran	11. Saya merasa senang saat guru menggunakan media flashcard			✓	
	12. Saya senang jika guru menggunakan media flashcard setiap hari.			✓	
	13. Saya merasa senang jika guru Menggunakan metode pembelajaran yang menarik.				✓

Keterangan: Setiap butir pertanyaan memiliki pilihan jawaban sebagai berikut:

4= Sangat Setuju.

3= Setuju.

2= Tidak Setuju.

1= Sangat Tidak Setuju.

$$\frac{34}{52} \times 100 = 65,38\%$$

Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Nabila Dzahiah A.
Kelas : V.A
Tanggal : 22/4/seiasa/2025

Indikator	Pertanyaan	1	2	3	4
Perhatian Dalam Proses Pembelajaran	1. Saya tidak bicara ketika guru menjelaskan.				✓
	2. Saya suka dengan cara guru menjelaskan.				✓
	3. Saya serius ketika guru menjelaskan			✓	
Bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran	4. Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.			✓	
	5. Saya memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.				✓
Ketertarikan dalam proses pembelajaran	6. Saya tertarik dalam mengikuti pembelajaran			✓	
	7. Saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.				✓
Partisipasi dalam proses pembelajaran	8. Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			✓	
	9. Saya bertanya kepada guru ketika tidak mengerti.			✓	
	10. Saya selalu maju kedepan ketika disuruh.				✓
Perasaan dalam proses pembelajaran	11. Saya merasa senang saat guru menggunakan media flashecard			✓	
	12. Saya senang jika guru menggunakan media flashecard setiap hari.			✓	
	13. Saya merasa senang jika guru Menggunakan metode pembelajaran yang menarik.				✓

Keterangan: Setiap butir pertanyaan memiliki pilihan jawaban sebagai berikut:

4= Sangat Setuju.

3= Setuju.

2= Tidak Setuju.

1= Sangat Tidak Setuju.

$$\frac{45}{52} \times 100 = 87\%$$

Lampiran 12 Siklus 1 hasil observasi guru dan siswa P1 Dan P2.

LEMBAR ANGKET OBSERVASI GURU

Nama Guru : Nurazisah Samia, S.Pd
Instansi : Mi Datok Sulaiman
Jabatan : Guru Kelas 4A
Hari/tanggal : Selasa, 15 April 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi guru sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda √ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3 = Setuju/Baik
2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Bapak dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
4. Atas bantuan Bapak kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek yang Diamati	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembukaan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.			✓	
		2. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan siswa sebelum pembelajaran.			✓	
		3. Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran.			✓	
		4. Guru menjelaskan aturan metode gamifikasi.	✓			
2.	Inti	5. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dengan bantuan media pembelajaran.	✓			

LEMBAR ANGKET OBSERVASI GURU

		6. Guru membagikan kartu kepada siswa masing-masing kelompok.	✓			
		7. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.			✓	
		8. Guru membimbing siswa dalam kerja sama untuk memberitaukan kepada teman kelompoknya.	✓			
3	Penutup	9. Guru menyimpulkan materi pembelajaran.			✓	
		10. Guru memberikan evaluasi sebelum pembelajaran ditutup.			✓	
		11. Guru memberikan motivasi sebelum mengakhiri pembelajaran.			✓	
		12. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa			✓	

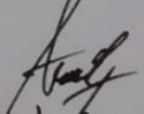
Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Palopo, 15 April 2025


 Nurazisah Sania, S.Pd
 NIP.

LEMBAR ANGKET OBSERVASI SISWA

Nama Guru : Nurazisah Sania, S.Pd
 Instansi : Mi Darat Sukaiman
 Jabatan : Guru Kelas 4A
 Hari/tanggal : Selasa, 15 April 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi siswa sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
 3 = Setuju/Baik
 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Bapak dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
4. Atas bantuan Bapak kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Indikator	Pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembuka	1. Siswa menjawab salam dan berdoa.			✓	
		2. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dengan serius.			✓	
		3. Siswa memperhatikan arahan guru untuk memulai pembelajaran.			✓	
2	Inti	4. Siswa menunjukkan pemahaman dan antusias dalam penyampaian materi pembelajaran.			✓	
		5. Siswa aktif mencari pasangan kartu.	✓			
		6. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan soal.		✓		
		7. Siswa terlibat aktif dalam penerapan metode gamifikasi	✓			
3	Penutup	8. Siswa mendengarkan rangkuman materi pembelajaran.			✓	
		9. Siswa ikut serta dalam evaluasi pembelajaran.			✓	

LEMBAR ANGKET OBSERVASI SISWA

		10. Siswa memberikan umpan balik terhadap pembelajaran.			✓	
		11. Siswa mengikuti penutupan pembelajaran dengan baik.			✓	

Komentar dan Saran

.....

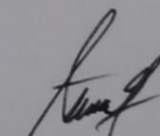
.....

.....

.....

.....

Palopo, 15 April 2025


 Nurazisah Sania, S.Pd
 NIP

Lampiran 13 siklus 2 P1 dan P2 lembar observasi gur dan siswa

LEMBAR ANGKET OBSERVASI SISWA

Nama Guru : Nurazisah Sania, S.Pd
 Instansi : Mi Datok Sulaiman
 Jabatan : Guru Kelas 4a
 Hari/tanggal : Selasa, 22 April 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi siswa sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
 3 = Setuju/Baik
 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Bapak dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
4. Atas bantuan Bapak kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Indikator	Pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembuka	1. Siswa menjawab salam dan berdoa.				✓
		2. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dengan serius.			✓	
		3. Siswa memperhatikan arahan guru untuk memulai pembelajaran.			✓	
2	Inti	4. Siswa menunjukkan pemahaman dan antusias dalam penyampaian materi pembelajaran.				✓
		5. Siswa aktif mencari pasangan kartu.				✓
		6. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan soal.				✓
		7. Siswa terlibat aktif dalam penerapan metode gamifikasi				✓
3	Penutup	8. Siswa mendengarkan rangkuman materi pembelajaran.				✓
		9. Siswa ikut serta dalam evaluasi pembelajaran.			✓	

LEMBAR ANGKET OBSERVASI SISWA

		10. Siswa memberikan umpan balik terhadap pembelajaran.			✓	
		11. Siswa mengikuti penutupan pembelajaran dengan baik.			✓	

Komentar dan Saran

.....

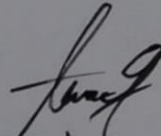
.....

.....

.....

.....

Palopo, 22 April 2025


 Nurazisah Sania, S.Pd
 NIP

LEMBAR ANGKET OBSERVASI GURU

Nama Guru : Nurazisah Samia, S.Pd
 Instansi : MI Datok Sulaiman
 Jabatan : Guru Kelas 4A
 Hari/tanggal : Selasa, 23 April 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi guru sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda √ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
 3 = Setuju/Baik
 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Bapak dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
4. Atas bantuan Bapak kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek yang Diamati	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembukaan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.				✓
		2. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan siswa sebelum pembelajaran.				✓
		3. Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran.			✓	
		4. Guru menjelaskan aturan metode gamifikasi.				✓
2.	Inti	5. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dengan bantuan media pembelajaran.				✓

LEMBAR ANGKET OBSERVASI GURU

		6. Guru membagikan kartu kepada siswa masing-masing kelompok.				✓
		7. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.				✓
		8. Guru membimbing siswa dalam kerja sama untuk memberitaukan kepada teman kelompoknya.				✓
3	Penutup	9. Guru menyimpulkan materi pembelajaran.				✓
		10. Guru memberikan evaluasi sebelum pembelajaran ditutup.				✓
		11. Guru memberikan motivasi sebelum mengakhiri pembelajaran.				✓
		12. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa				✓

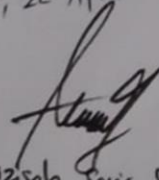
Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Palopo, 22 April 2025


 Nurazisah Saia, S.Pd
 NIP.

Lampiran 14 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 m eningkat
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 m eningkat
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.	Azkie Humairahzi ndyd	39	75%	Meningkat
Jumlah		928	1.786,09%	
		928	71,44%	

Lampiran ke 15 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	45	87%	Meningkat
23.	April	47	90,38%	Meningkat
24.	Mesya	47	90,38%	Meningkat
25.	Azkie Humairahzi ndyd	49	94,23%	Meningkat
Jumlah		1.178	2.268,47%	—
Rata-Rata		1.178	90,73 %	—

Lampiran ke 16 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%	48	92,30%	Meningkat
2.	Khaerani	41	79%	50	96,15%	Meningkat
3.	Muh.Anaar	41	79%	50	96,15%	Meningkat
4.	Risky	35	67,30%	46	88,46%	Meningkat
5.	Habib alsya wari	31	59,61%	47	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	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%	

Lampiran ke 17 modul ajar peserta didik

MODUL AJAR

IPAS

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: KAMARUDIN
Instansi/Sekolah	: MI Datok Sulaiman Palopo
Jenjang / Kelas	: MI IV
Alokasi Waktu	: 3 X 4 Jam Pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2024/ 2025

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase B

Pada akhir Fase B, pada elemen Sejarah peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok sejarah Indonesia tentang sejarah Indonesia dengan baik dan benar. Pada pembelajaran letak strategis indonesia, peserta didik dapat mengenal antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik, memahami Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Pada pembelajaran Kondisi Geografis Negara Kepulauan, peserta didik mengenal Peserta didik dapat mengenal Indonesia dengan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau. Peserta didik memahami arti bahwa Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia, dan menjadikan Indonesia akan kaya dari sumber daya alamnya sebagai Negara maritime. Pada pembelajaran perbedaan kondisi alam, peserta didik mampu memahami kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya.. Pada pembelajaran sejarah, peserta didik memahami Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain.

FASE B SEJARAH INDONESIA	
Letak Strategis Wilayah Indonesia	Peserta didik mampu memahami Indonesia yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.
Kondisi Geografis Negara Kepulauan	Peserta didik dapat mengenal Indonesia dengan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) mencatat hingga Desember 2019). Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.
Perbedaan Kondisi Alam	Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur.
Keadaan Transportasi dan Komunikasi	Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.
Tujuan Pembelajaran Topik B	a. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. b. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

	c. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
Profil Pancasila	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Topik Pembahasan	Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
Target Peserta Didik :	
Peserta didik Reguler	
Jumlah Siswa :	
25 Peserta Didik	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran - Asesmen individu - Asesmen kelompok	
Model Pembelajaran	
• Tatap muka • Gamifikasi	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :	
• Individu • Berkelompok (6 Orang)	
Model Pembelajaran :	
Diskusi, Gamifikasi	
Media Pembelajaran	
1. <i>Flashcard</i>	

Materi Pembelajaran
1. Letak Strategis Wilayah Indonesia 2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan 3. Perbedaan Kondisi Alam 4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi
Sumber Belajar :
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik. 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
1. Letak Strategis Wilayah Indonesia (waktu 1 x 4 JP)
Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.
Kegiatan Pembuka
• Mempersiapkan media, Spidol dan alat pendukung lain yang akan digunakan. • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Pemantik:

Apakah kalian pernah melihat letak strategis wilayah Indonesia seperti pada gambar di bawah ini, samudra Pasifik dan Samudra Hindia? Apakah kalian pernah melihat bagaimana letak geografis Indonesia memengaruhi kehidupan ekonomi masyarakat? Bagaimanakah perasaanmu melihat Indonesia berada di dua benua yaitu Asia dan Australia?

Kegiatan Inti

Guru mengantarkan pembelajaran diawali dengan mengamati gambar di bawah ini.



- Guru meminta peserta didik secara individu untuk membaca materi yang terdapat pada buku siswa tentang letak geografis Indonesia.
- Peserta didik diminta untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dalam materi tersebut.
- Guru meminta peserta didik yang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- Guru memberikan jawaban dan kesimpulan.
- Kemudian guru meminta peserta didik untuk menuliskan hal-hal penting dari penjelasan guru.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa.
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan (1 x 4 JP)

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menceritakan kondisi geografis negara kepulauan yaitu pengertian Negara kepulauan, contoh Negara kepulauan, ciri-ciri Negara kepulauan, tantangan Negara kepulauan?

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media pembelajaran.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing.

Apersepsi

Guru bertanya kepada peserta didik tentang materi yang lalu. Meminta kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan makna iman kepada hari akhir. Guru menjelaskan tentang indonesia berada diantara 2 samudra dan 2 benua?

Pemantik

Tahukah kalian, Apakah negara kepulauan itu? Apakah kalian ketahui dampak kondisi geografis negara kepulauan?

Amati gambar dibawa ini:



Contoh Geografis Negara Kepulauan:

Kegiatan Inti

Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan yang berlangsung di sekolah, bisa dimulai dengan salam dan berdoa, mengecek kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

Guru membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui motivasi atau permainan sederhana. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang lalu, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini, dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memberikan pengantar sebelum masuk pada inti materi.
3. Guru menjelaskan materi kepada siswa.
4. Guru menjelaskan langkah-langkah metode pembelajaran gamifikasi berbantuan media flashcard.
5. Guru menyediakan kartu yang berisi soal dan jawaban.
6. Guru membagikan 5 kartu pada setiap kelompok.
7. Guru membagikan kartu jawaban secara acak ke setiap anggota kelompok.
8. Setiap anggota kelompok bekerja sama dalam menginformasikan jawaban yang telah disampaikan oleh teman kelompoknya dengan memberikan maksimal waktu 15 menit.
9. Setiap anggota kelompok harus mampu mempertanggung jawabkan tentang materi yang disampaikan oleh temannya.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik.
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa.
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

3. Perbedaan Kondisi Alam (4 JP)

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan Perbedaan Kondisi Alam.

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.

Apersepsi

Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk menjelaskan materi pada pertemuan sebelumnya, kemudian menjelaskan bahwa dengan mengetahui perbedaan kondisi alam akan mengetahui bagaimana perbedaan kondisi alam yang ada di setiap daerah di Indonesia?

Pemantik

Apakah yang kalian ketahui tentang perbedaan kondisi alam di Indonesia? Apakah anda mengetahui bentuk perbedaan kondisi alam di Indonesia? Pertanyaan pemantik dicontohkan dalam buku siswa, guru dapat mengembangkannya.

Kegiatan Inti

Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan sekolah, bisa dimulai dengan salam dan berdoa dipandu salah seorang peserta didik, bersama-sama membaca al-Qur'an surah/ayat pilihan, mengecek kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

Guru membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui motivasi atau permainan (ice breaking) sederhana. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang lalu, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini, dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memberikan pengantar sebelum masuk pada inti materi.
3. Guru menjelaskan materi kepada siswa.
4. Guru menjelaskan langkah-langkah metode pembelajaran gamifikasi yang di bantu media *flashcard*.
5. Guru menyediakan kartu yang berisi soal dan jawaban.
6. Guru membagikan 5 kartu di setiap kelompok.
7. Guru membagikan kartu jawaban secara acak ke setiap anggota kelompok.
8. Setiap anggota kelompok bekerja sama dalam menginformasikan jawaban yang telah disampaikan oleh teman kelompoknya dengan memberikan maksimal waktu 15 menit.
9. Setiap anggota kelompok harus mampu mempertanggung jawabkan tentang materi yang disampaikan oleh temannya.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik.
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa.
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

C. LAMPIRAN

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Modul Ajar untuk MI Datok Sulaiman Palopo Kelas 1V.
- Al quran dan terjemahannya.

Daftar Pustaka:

- Agus Suprijono. (2009). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidup. Semarang: Alprin Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk*.
- Anita Lie. (2010). Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.
- B .Uno, Prof. Dr. Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. (2010). Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2011. Materi Peningkatan Guru Pendidikan IPAS. Jakarta: Direktorat Pendidikan
- Kementerian Pendidikan Indonesia. 2015. *Metode pembelajaran gamifikasi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan.s
- Muhibbin Syah. (2008). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2010). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, Prof. Dr. MA. 1982. Teknologi Pendidikan. Bandung: C.V. Jemmars.
- Oemar Hamalik. (2004). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman A. M. (2011). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

RIWAYAT HIDUP



KamaRudin lahir pada tanggal 23 Desember 2001 di Naga. Peneliti merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari pasangan bapak Muh. Serimin dan ibu Sitti Jenab. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Balandai Kec.Bara, Kota Palopo,

Prov Sulawesi Selatan. Peneliti memulai pendidikan pendidikannya dari SDK Naga, dan selesai pada tahun 2014 dan dilanjutkan di SMP Negeri 03 Sanonggoang 2017, kemudian menempuh pendidikan MAN Palopo, selesai pada tahun 2020. Kemudian peneliti menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di kampus Institut Agama Islam Negeri Palopo angkatan 2021. Kemudian peneliti bergabung di kepengurusan organisasi eksternal kampus yaitu Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) sebagai pengurus PMII Komisariat IAIN Palopo periode 2023-2024.