

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambara Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Profil Sekolah

1.1.1.1 Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	:	SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI
2	NPSN	:	10259102
3	Jenjang Pendidikan	:	SMK
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	JLN. TEUKU CIK DITIRO NO. 3 GUNUNGSITOLI
	RT / RW	:	0 / 0
	Kode Pos	:	22812
	Kelurahan	:	MOAWO
	Kecamatan	:	Kec. Gunungsitoli
	Kabupaten/Kota	:	Kota Gunungsitoli
	Provinsi	:	Prov. Sumatera Utara
	Negara	:	Indonesia
6	Posisi Geografis	:	1,321 97,5995
			Lintang Bujur

1.1.1.2 Data Pelengkap

7	SK Pendirian Sekolah	:	0260/0/1994
8	Tanggal SK Pendirian	:	1994-10-05
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10	SK Izin Operasional	:	4242/I05.13/PR/2007
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2014-07-18
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13	Nomor Rekening	:	27001020000301
14	Nama Bank	:	BPD SUMATERA UTAR...
15	Cabang KCP/Unit	:	BPD SUMATERA UTARA CABANG GUNUNGSITOLI...
16	Rekening Atas Nama	:	DANABOSSMKN1GUNUNGSITOLI...
17	MBS	:	Tidak
18	Memungut Iuran	:	Ya (Tahunan)
19	Nominal/siswa	:	25,000
20	Nama Wajib Pajak	:	SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI
21	NPWP	:	300997400126000

1.1.1.3 Kontak Sekolah

20	Nomor Telepon	:	
21	Nomor Fax	:	

22	Email	:	smkn1_gusit@yahoo.co.id
23	Website	:	http://www.smkn1gunungsitoli.sch.id

1.1.1.4 Data Periodik

24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	23000
29	Akses Internet	:	Telkom Speedy
30	Akses Internet Alternatif	:	Telkom Speedy

4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi SMK Negeri 1 Gunungsitoli

Menghasilkan Tamatan Yang Memiliki Kecakapan Hidup Sejalan dengan Era Globalisasi mengacu pada Nilai Budaya Bangsa.

b. Misi SMK Negeri 1 Gunungsitoli

- 1) Meningkatkan kompetensi dan sertifikat Guru / Pegawai.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif berdasarkan kompetensi Nasional dan Kurikulum sesuai dengan tuntutan kebutuhan lingkungan.
- 3) Meningkatkan pengadaan Sarana dan Prasarana Pendidikan
- 4) Memotifasi siswa untuk mengenali potensi dirinya supaya dapat dikembangkan secara optimal sehingga menjadi subjek pembangunan yang produktif.
- 5) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
- 6) Mengimplementasikan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan Komite Sekolah.

c. Tujuan SMK Negeri 1 Gunungsitoli

Meningkatkan kompetensi lulusan dan keterampilan wirausaha, sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dengan memenuhi kepuasan.

4.2 Data Hasil Uji Coba Instrumen

4.2.1 Pemaparan data instrumen penelitian

a. Hasil Validasi Logis

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan Angket dan instrumen tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal, baik instrumen angket dan tes hasil belajar siswa. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sementara tes akhir difungsikan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan pendekatan Gamifikasi. Sebelum kedua instrumen tersebut ditetapkan sebagai alat penelitian, dilakukan proses validasi terlebih dahulu oleh para ahli. Proses validasi dilakukan sebanyak satu kali yaitu oleh dosen dan ibu guru mata pelajaran IPAS untuk memastikan bahwa setiap butir soal telah memenuhi aspek kelayakan isi, konstruk, dan bahasa.. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.1 dan Lampiran 10

Tabel 4.1 Validasi instrumen

No	V1	V2	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase
1	71	72	143	144	99%
2	71	72	143	144	99%
3	70	72	142	144	98%
4	70	72	142	144	98%
5	70	72	142	144	98%
6	71	72	143	144	99%
7	71	72	143	144	99%
8	70	72	142	144	98%
9	71	72	143	144	99%
10	71	72	143	144	99%
11	71	72	143	144	99%
12	71	72	143	144	99%

13	71	72	143	144	99%
14	71	72	143	144	99%
15	70	72	142	144	98%
16	71	72	143	144	99%
17	71	72	143	144	99%
18	70	72	142	144	98%

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil validasi keduanya dinyatakan layak digunakan, sehingga keduanya memenuhi kriteria sebagai instrumen penelitian yang valid

b. Hasil Uji Coba Instrumen

Pada hasil uji coba instrumen, diperoleh dari uji coba tes yang telah di laksanakan pada lokasi yang berbeda dari tempat penelitian utama guna menguji kualitas dan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian sesungguhnya. Uji coba tes dilaksanakan SMK Negeri 2 Gunungsitoli pada tanggal 28 April 2025 di kelas X-NKN yang terdiri dari 27 orang siswa. Hasil validasi dapat di lihat pada lampiran 11,12.

1. Uji Validitas

Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah setiap item soal dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Untuk mengukur validitas instrumen dapat dihitung dengan rumus korelasi *product moment*. Tes terdiri dari 25 soal untuk hasil belajar Adapun hasil analisis validitas menggunakan SPSS statisti 26 dapat dilihat pada tabel 4.1 dan Hasil perhitungan dapat pada lampiran 11,12.

Tabel:4.2 Hasil Uji Validitas Untuk Hasil Belajar

No	Cut-off	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1	0,3	.442	Valid
2	0,3	.606	Valid
3	0,3	.422	Valid
4	0,3	.386	Valid
5	0,3	.409	Valid
6	0,3	.399	Valid
7	0,3	.401	Valid

8	0,3	.354	Valid
9	0,3	.435	Valid
10	0,3	.531	Valid
11	0,3	.342	Valid
12	0,3	.341	Valid
13	0,3	.476	Valid
14	0,3	.485	Valid
15	0,3	.386	Valid
16	0,3	.394	Valid
17	0,3	.454	Valid
18	0,3	.354	Valid
19	0,3	.369	Valid
20	0,3	.435	Valid
21	0,3	.476	Valid
22	0,3	.523	Valid
23	0,3	.486	Valid
24	0,3	.486	Valid
25	0,3	.383	Valid

Berdasarkan pada tabel 4.2 hasil perhitungan validitas Hasil Belajar yang telah di uji cobakan menggunakan SPSS statistik 26 maka semua angket dan soal tersebut valid, karena nilai Corrected Item-Total Correlation > 0,3.

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas soal, selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen yang akan digunakan sebagai alat ukur. Dengan menggunakan SPSS statistik 26, dapat dilihat pada tabel dan lampiran 13,14.

Tabel 4.4 hasil uji reliabel

Variabel	Cronbach's Alpha	N of item
Hasil belajar	0,871	25

Berdasarkan pada tabel 4.4 hasil analisis reliabilitas, instrumen dari 25 butir soal memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,871. Kedua nilai tersebut berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa tes

hasil belajar memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, kedua instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur variabel yang diteliti secara konsisten. Perhitungan uji reliabel dapat dilihat pada Lampiran

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengkaji soal-soal berdasarkan tingkat kesulitannya, yang akan dikategorikan apakah soal tersebut termasuk mudah, sedang dan sukar. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran. Adapun hasil analisis uji tingkat kesukaran soal menggunakan SPSS statistik 26 dapat dilihat pada lampiran dan tabel 4.5 dan Lampiran 15 berikut ini.

Tabel 4.5 Uji tingkat kesukaran pada Tes hasil Belajar

No	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,296	Sukar
2	0,740	Mudah
3	0,515	Sedang
4	0,555	Sedang
5	0,814	Mudah
6	0,555	Sedang
7	0,222	Sukar
8	0,481	Sedang
9	0,740	Mudah
10	0,481	Sedang
11	0,444	Sedang
12	0,481	Sedang
13	0,481	Sedang
14	0,407	Sedang
15	0,555	Sedang
16	0,481	Sedang
17	0,555	Sedang
18	0,296	Sukar
19	0,407	Sedang
20	0,481	Sedang
21	0,481	Sedang
22	0,555	Sedang
23	0,296	Sukar

24	0,296	Sukar
25	0,296	Sukar

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji tingkat kesukaran soal sesuai pada tabel 4.3, diketahui pada soal, terdapat 6 item soal yang kategori sukar yaitu nomor 1,7,18,23,24,25, dan terdapat juga 3 item soal dengan kategori mudah yaitu nomor 2,5,9 dan untuk kategori sedang terdapat 16 item yaitu nomor 3,4,6,8,10,11,12,13,14,16,17,19,20,21,22. Dari 25 soal tersebut peneliti hanya mengambil 20 butir soal saja, masing-masing terdiri dari 20 pertanyaan, maka semua soal yang 20 digunakan dalam penelitian sebagai instrumen tes penelitian.

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda tes bertujuan untuk memenuhi kemampuan setiap butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kompetensi tinggi dengan yang masih kurang. Adapun hasil perhitungan uji daya pembeda tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Data lengkap perhitungan uji daya pembeda tes dapat dilihat pada tabel berikut dan pada lampiran 16.

Tabel 4.6 Perhitungan daya pembeda

No	Corrected Item-Total Correlation	Kriteria
1	.442	Baik
2	.606	Baik Sekali
3	.422	Baik
4	.386	Baik
5	.409	Baik
6	.399	Baik
7	.401	Baik
8	.354	Baik
9	.435	Baik
10	.531	Baik
11	.342	Baik
12	.341	Baik
13	.476	Baik

14	.485	Baik Sekali
15	.386	Baik
16	.394	Baik
17	.454	Baik
18	.354	Baik
19	.369	Baik
20	.435	Baik
21	.476	Baik
22	.523	Baik sekali
23	.486	Baik sekali
24	.486	Baik sekali
25	.383	Baik

Pada tabel 4.6 menunjukan bahwa soal nomor 1 sampai 20 memiliki tingkat daya pembeda tes yang memenuhi kriteria, sehingga instrumen tes hasil belajar siswa dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

4.4.2 Penyajian Data Hasil Penelitian

a. Data Hasil Belajar

1) Tes Awal (*pretest*)

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa. Adapun perolehan hasil tes hasil belajar siswa pada tes awal pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil *pretest*

No	Nama siswa	Pretest
1	Krispandi zebua	65
2	Kurniawan Sanolo Tel	30
3	Julfan Zendrate	30
4	Yohanes Arjun Lase	45
5	Deslinda Gea	35
6	Juni G, Mendrefa	35
7	Riski Putri Cintami Zebua	40
8	Dwi daniel Zend	50
9	Alldo Satrio Zega	40

10	Idaman hati Mendrefa	35
11	Arjun Yakim M,S. Harefa	45
12	Fhedora Psiyan k. Mend	60
13	Tri Putra Eli Tel	45
14	Joel Ni Berkas Tel	50
15	Felixprtama Zebua	40
16	Batnis I Tel	50
16	Sandi Kurniawan Gea	50
18	Frans Tel	55
19	Kevin fangenano Zend	55
20	Nofa Karisman Gea	60
21	Frediaman Mendrefa	55
22	Naungan Kasih Kris Lase	55
23	Desman Putra Natalius Mend	60
24	Rival Solid Mendrefa	45
25	Advent E. Zendrate	65
26	Nawan Riski Hia	65
27	Martin Yahman	25
28	Otniel Zeremi	65
29	Ester Zebua	65

2) Tes Akhir (*posttest*)

Setelah dilaksanakannya Perlakuan pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan Gamifikasi diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar siswa. Data nilai hasil tes hasil belajar siswa pada tes akhir dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Hasil *posttest*

No	Nama siswa	Posttest
1	Martin Yahman	75
2	Kurniawan Sanolo Tel	80
3	Julfan Zendrate	85
4	Idaman hati Mendrefa	90
5	Deslinda Gea	95
6	Juni G, Mendrefa	100

7	Riski Putri Cintami Zebua	85
8	Felixprtama Zebua	75
9	Alldo Satrio Zega	80
10	Yohanes Arjun Lase	90
11	Arjun Yakin M,S. Harefa	95
12	Rival Solid Mendrefa	85
13	Tri Putra Eli Tel	75
14	Joel Ni Berkat Tel	80
15	Dwi daniel Zend	85
16	Batnis I Tel	90
16	Sandi Kurniawan Gea	95
18	Frans Tel	100
19	Kevin fangenano Zend	85
20	Naungan Kasih Kris Lase	90
21	Frediaman Mendrefa	80
22	Nofa Karisman Gea	75
23	Desman Putra Natalius Mend	85
24	Fhedora Psiyan k. Mend	90
25	Advent E. Zendrate	95
26	Nawan Riski Hia	90
27	Krispandi zebua	85
28	Otniel Zeremi	75
29	Ester Zebua	80

b. Data Minat Belajar

1) Angket Awal

Pada minat belajar peneliti juga memberikan Angket minat kepada siswa. Data hasil tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung persentase perolehan peserta didik. Adapun hasil perolehan angket minat belajar siswa pada saat *pretest* disajikan pada tabel 4,9 berikut.

Tabel 4.9 Hasil Angket (*pretest*)

No	Nama Siswa	Nilai <i>pretest</i>
1	Martin Yahman	66

2	Kurniawan Sanolo Tel	60
3	Julfan Zendrate	65
4	Idaman hati Mendrefa	59
5	Deslinda Gea	64
6	Juni G, Mendrefa	66
7	Riski Putri Cintami Zebua	58
8	Felixprtama Zebua	63
9	Alldo Satrio Zega	65
10	Yohanes Arjun Lase	60
11	Arjun Yakin M,S. Harefa	68
12	Rival Solid Mendrefa	62
13	Tri Putra Eli Tel	64
14	Joel Ni Berkat Tel	59
15	Dwi daniel Zend	61
16	Batnis I Tel	66
16	Sandi Kurniawan Gea	63
18	Frans Tel	60
19	Kevin fangenano Zend	65
20	Naungan Kasih Kris Lase	62
21	Frediaman Mendrefa	67
22	Nofa Karisman Gea	63
23	Desman Putra Natalius Mend	64
24	Fhedora Psiyan k. Mend	66
25	Advent E. Zendrate	62
26	Nawan Riski Hia	67
27	Krispandi zebua	61
28	Otniel Zeremi	64
29	Ester Zebua	62

2) Angket Akhir

Pada minat belajar juga perlu pemberian angket akhir untuk mengetahui minat belajar siswa setelah di berikan perlakuan, data tersebut nantinya akan dianalisis dengan menghitung persentase perolehan peserta didik.. Nilai rata-rata minat belajar dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Hasil Angket (*posttest*)

No	Nama Siswa	Nilai <i>posttest</i>
1	Martin Yahman	78
2	Kurniawan Sanolo Tel	82
3	Julfan Zendrate	85
4	Idaman hati Mendrefa	80
5	Deslinda Gea	88
6	Juni G, Mendrefa	83
7	Riski Putri Cintami Zebua	86
8	Felixprtama Zebua	79
9	Alldo Satrio Zega	84
10	Yohanes Arjun Lase	81
11	Arjun Yakin M,S. Harefa	85
12	Rival Solid Mendrefa	90
13	Tri Putra Eli Tel	82
14	Joel Ni Berkas Tel	77
15	Dwi daniel Zend	89
16	Batnis I Tel	84
16	Sandi Kurniawan Gea	86
18	Frans Tel	80
19	Kevin fangenano Zend	83
20	Naungan Kasih Kris Lase	87
21	Frediaman Mendrefa	81
22	Nofa Karisman Gea	79
23	Desman Putra Natalius Mend	90
24	Fhedora Psiyan k. Mend	88
25	Advent E. Zendrate	85
26	Nawan Riski Hia	88
27	Krispandi zebua	77
28	Otniel Zeremi	89
29	Ester Zebua	90

c. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan metode yang digunakan untuk memastikan apakah data sampel dalam penelitian berasal dari populasi dengan distribusi normal, sampel tersebut dapat dianggap mewakili populasi. Hal ini mengindikasikan bahwa kesimpulan penelitian tidak hanya relevan untuk sampel yang diteliti, tetapi juga berlaku bagi populasi secara keseluruhan. Proses pengujian ini dilakukan pada tes awal dan akhir penelitian. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS statistic 26.

1) Uji Normalitas Tes Akhir Pada Hasil Belajar

Tests of Normality			
	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
posttest	.932	29	.063

Berdasarkan hasil uji shapiro-wilk pada tabel, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,063. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Tes Akhir Pada Minat Belajar

Tests of Normality			
	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
posttest	.948	29	.167

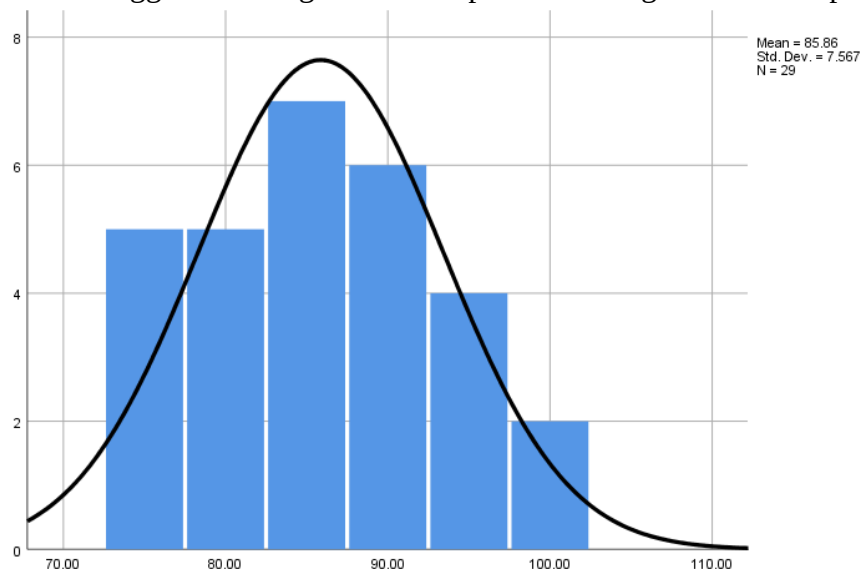
Hasil pengujian pada tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji Shapiro-Wilk sebesar 0,167. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

4.5 Pengujian Hipotesis

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian, dilakukan analisis statistik menggunakan Uji paired sample t-test. Adapun rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_1 :Ada pengaruh signifikan Pendekatan Gamifikasi Dalam pembelajaran IPAS Terhadap Minat siswa dan Hasil Belajar kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli
 H_0 :Tidak ada pengaruh signifikan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli.

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest pada minat dan hasil belajar siswa kelas X-ATPH, diperoleh bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan. Uji **Paired Sample T-Test** menggunakan SPSS Statistik 26 dan dapat dilihat pada lampiran 18. Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan *Paired Samples Test*, rata-rata skor angket siswa lebih tinggi secara signifikan daripada skor angket sebelum pemberian



pendekatan gamifikasi dengan selisih rata-rata 20,83 poin. Nilai t hitung = -25,304 dengan derajat kebebasan (df) = 28 lebih besar dari t tabel (2,048) dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 (< 0,05). Dan pada data hasil belajar siswa, hasil *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi 37,07 poin dibandingkan pretest. Nilai t hitung sebesar -13,177 dengan derajat kebebasan (df) = 28 lebih besar dari t tabel (2,048) pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, ada pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap minat dan Hasil Belajar siswa kelas X.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas berupa pendekatan Gamifikasi dan variabel terikatnya minat dan hasil belajar siswa. Pendekatan Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran dimana guru mengelola kelasnya dengan menjadikan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru ke dalam bentuk permainan (Danar et al., 2021). Melalui pendekatan pembelajaran Gamifikasi dapat menjadikan situasi pembelajaran lebih menantang bagi siswa, serta mampu menjadikan interaksi siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *pre-ekperimental* dengan desain *one grup pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X-ATPH terdiri dari 29 orang.

Pada awal penelitian di kelas eksperimen, peneliti melaksanakan *pretest* kepada peserta didik untuk memperoleh data kemampuan awal siswa dan minat siswa, sebelum di berikan perlakuan berupa penerapan pendekatan gamifikasi. Dari hasil analisis diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 48,7931 menunjukkan bahwa nilai peserta didik masih rendah di bawah kriteria ketuntasan minimal. Begitu juga dengan minat mereka dimana nilai rata-ran mereka 63,1724. Seterusnya melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan materi makhluk hidup dan lingkungannya dengan menerapkan pendekatan gamifikasi

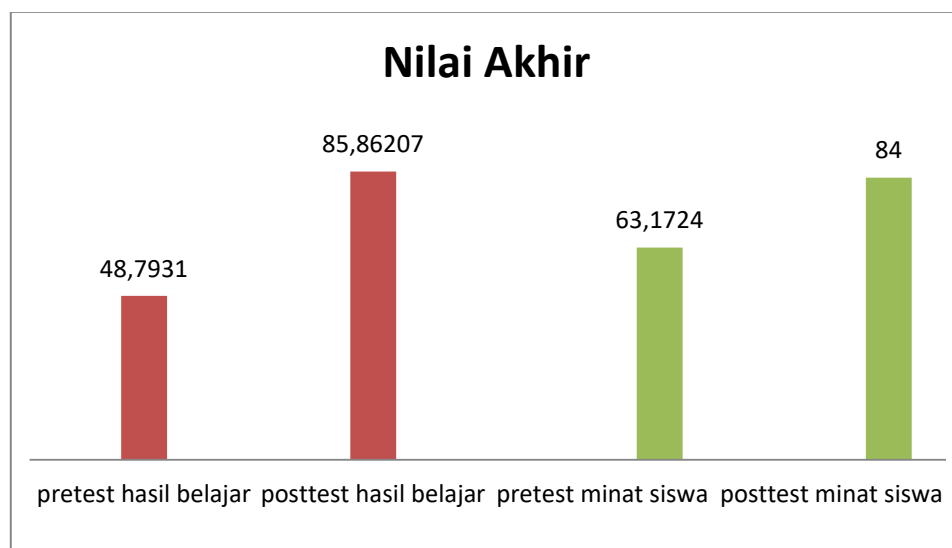
Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti yang bertindak sebagai guru melakukan pembukaan sebagaimana yang tercantum pada modul ajar. Peneliti menyampaikan dan menjelaskan materi dengan membagi 3 fase pembelajaran mengenai makhluk hidup dan lingkungannya. Seterusnya setiap fase nantinya siswa akan bermain permainan yang telah ditentukan sebelumnya, dimana pada fase satu setiap kelompok nantinya mengklasifikasikan makhluk hidup dengan gambar yang sudah dibagikan sebelumnya, kemudian mempresentasikan hasil kelompok mereka.

Setiap kelompok akan mendapatkan poin perjawaban yang mereka dapat atau yang mereka jelaskan. Pada fase ke 2 siswa mencocokkan gambar rantai makanan di depan kelas dengan gambar yang sudah dibagikan, dan setiap siswa yang menempatkan gambar dengan benar akan mendapatkan poin. Dan untuk fase ketiga siswa menjaga ekosistem sekolah dimana setiap kelompok harus merawat lingkungan sekolah dengan cara mereka.

Pada fase terakhir poin-poin yang mereka dapatkan difase pertama sampai ketiga dihitung total poin yang mereka dapatkan, kelompok yang mendapatkan poin yang besar akan menjadi juara 1 dalam permainan, begitu juga dengan juara 2 dan 3. Juara-juara yang sudah terpilih akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, maka untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik dilakukan *posstest* sebagai evaluasi penguasaan materi yang sudah dipelajari. Pada hasil pemeriksaan lembar tes hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata nilai 85,86207 dan untuk minat belajar 84.

Gambar 5.1 Kenaikan rata nilai kelas eksperimen



Pada gambar 5.1, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan minat siswa dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan pendekatan gamifikasi, pada rata-rata nilai pretest 48,7931 dan rata-rata nilai posttest 85,86207 pada hasil belajar terdapat pengaruh signifikan. Selanjutnya pada minat siswa nilai rata-rata pada pretest 63,1724 dan nilai rata-rata posttest 84 dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan pendekatan gamifikasi pada minat belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa pada kelas X-ATPH. Penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas eksperimen, sehingga fokus utama diarahkan untuk melihat perbedaan yang terjadi sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi melalui pemberian pretest dan posttest, serta angket minat belajar.

Hasil analisis penelitian menunjukkan pergeseran positif, yang mencerminkan perubahan sikap dan ketertarikan mereka terhadap proses pembelajaran. Siswa tampak memiliki motivasi belajar yang baik, ditunjukkan dengan rasa senang dalam mengikuti pelajaran, setiap kelompok sangat senang berkerjasama menyelesaikan permainan yang

dibuat. Adanya ketertarikan terhadap materi maupun aktivitas yang diberikan kepada siswa terlihat pada sikap mereka yang selalu memperhatikan pada saat proses pembelajaran, dan serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran yang berlangsung dimana siswa lebih suka bertanya dari pada sebelumnya. Selain itu, siswa juga menunjukkan keinginan untuk mencari tahu lebih dalam mengenai hal-hal yang dipelajari, mampu memberikan perhatian penuh saat guru menjelaskan, dan cenderung memilih belajar daripada melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Sebelum tindakan diberikan, sebagian besar siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang mampu memahami materi, serta nilai yang diperoleh masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Setelah dilakukan perlakuan sesuai rancangan penelitian, terlihat peningkatan baik dari segi keaktifan maupun capaian akademik. Siswa menjadi lebih terlibat dalam diskusi, menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar. Perubahan ini tercermin dalam peningkatan rata-rata nilai tes, jumlah siswa yang tuntas belajar, serta kualitas partisipasi mereka di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan unsur-unsur gamifikasi, seperti sistem poin, level, tantangan, leaderboard, serta penghargaan simbolik, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan emosional serta kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut tidak hanya menumbuhkan kompetisi sehat, tetapi juga memberikan penguatan positif yang memicu semangat belajar siswa. Penemuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Putra et al. (2023) yang menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta berdampak positif terhadap capaian belajar. Selain itu, Aulia dan Rahman (2020) juga mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi

mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan.

Melalui pendekatan ini, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam mengerjakan tugas, dan menunjukkan peningkatan kinerja dalam evaluasi pembelajaran. Dibandingkan dengan suasana belajar sebelum diterapkannya gamifikasi, proses pembelajaran setelahnya terlihat lebih hidup, dengan keterlibatan siswa yang meningkat secara signifikan. Mereka tampak lebih berpartisipasi dalam diskusi kelas, menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar, dan memiliki sikap positif terhadap materi pelajaran.

Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama pada kelas-kelas yang menunjukkan kecenderungan pasif atau kurang termotivasi. Dengan perencanaan dan penerapan yang tepat, gamifikasi terbukti dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan baik hasil belajar maupun minat belajar siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi.

4.4.1 Dampak Hasil Penelitian

Hasil Penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli pada peserta didik kelas X-ATPH menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil dan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 48,79 sebelum perlakuan (kategori sedang) menjadi 85,86 setelah pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi (kategori tinggi). Demikian pula, minat belajar siswa mengalami peningkatan dari skor rata-rata 63,17 menjadi 84, yang masuk dalam kategori tinggi.

Hasil uji statistik menggunakan teknik *paired sample t-test* memperkuat temuan tersebut. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest baik untuk hasil belajar maupun minat belajar. Artinya, peningkatan yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan akibat langsung dari implementasi strategi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Gamifikasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa lebih terlibat secara aktif melalui elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan. Elemen tersebut mampu membangkitkan semangat belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, serta meningkatkan motivasi dan fokus siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mendorong pencapaian akademik yang lebih baik, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran.

4.4.2 Keterbatasan Hasil Penelitian

Sebagai bagian dari karya ilmiah, penelitian ini tidak lepas dari sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Penyampaian keterbatasan ini bertujuan agar pembaca dapat memahami hasil penelitian secara lebih objektif dan proporsional. Fokus utama dalam penelitian ini adalah mengukur peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes awal dan tes akhir, serta angket untuk menilai minat belajar siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Instrumen yang digunakan hanya berupa tes tertulis dan angket sehingga belum mampu menangkap faktor eksternal lain seperti dukungan lingkungan, motivasi internal, maupun aspek afektif dan sosial yang dapat memengaruhi proses belajar. Pengukuran minat siswa melalui angket juga memiliki keterbatasan, karena sangat bergantung pada persepsi subjektif responden sehingga memungkinkan munculnya bias. Selain itu, keterbatasan waktu penelitian menyebabkan dampak jangka

panjang dari penerapan gamifikasi, baik terhadap hasil maupun minat belajar siswa, belum dapat dievaluasi secara menyeluruh. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan metode yang lebih variatif, seperti wawancara atau observasi, serta dilakukan dalam periode yang lebih panjang agar hasil yang diperoleh lebih mendalam dan komprehensif..