



umsura

Universitas Muhammadiyah Surabaya

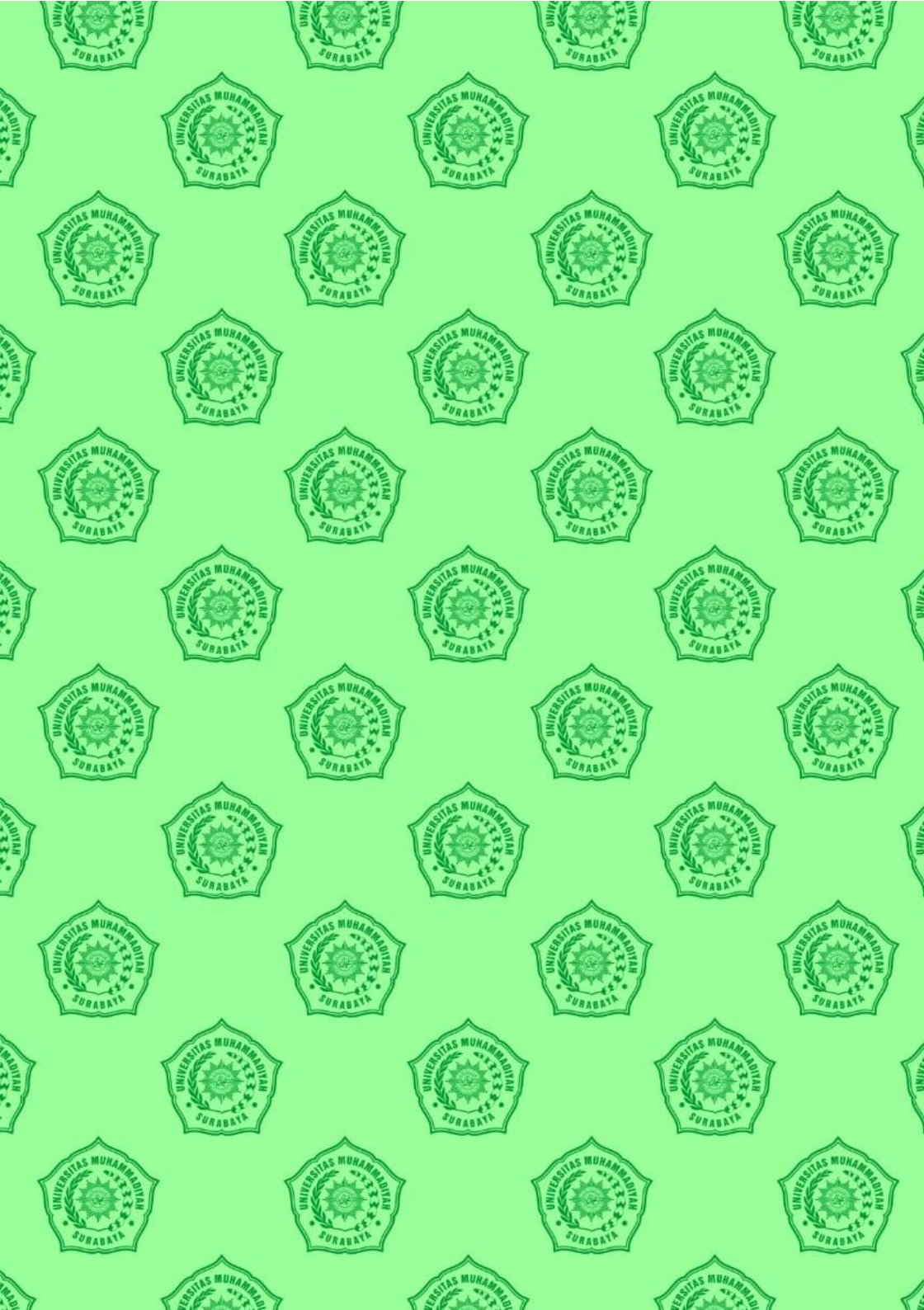
ARTIKEL

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENUMBUHKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
SEKOLAH DASAR**

TAZKIYAH AMELIYAH
NIM 20221115009

DOSEN PEMBIMBING
Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.
Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026



**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENUMBUHKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

**TAZKIYAH AMELIYAH
NIM 20221115009**

**DOSEN PEMBIMBING
Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.
Dr. Badruli Martati, SH., MA., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

لَا يَكْلِفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Allah tidak membebani hamba-Nya melainkan sesuai kesanggupannya.

(Q.S Al-Baqarah : 286)

"إِكْلَ شَيْءٍ وَوَقْتِهِ، وَلِكُلِّ شَيْءٍ دَوْرُهُ، وَلِكُلِّ شَيْءٍ طَرِيقَتُهُ"

"Semua ada waktunya, semua ada gilirannya, semua ada jalannya"

"Jika badainya semakin hebat, mari tunjukkan kalau kita kuat"

-Tazkiyah Ameliyah-

Persembahan :

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa cinta dan hormat kepada kedua orang tua saya tercinta. Ibu dan Ayah, Terima kasih saya ucapkan atas doa-doa yang tak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, serta pengorbanan yang tak terhitung sejak saya memulai langkah hingga sampai pada titik ini. Setiap perjuangan yang kalian berikan menjadi kekuatan terbesar bagi saya untuk terus bertahan dan menyelesaikan studi ini. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu bukti bahwa doa dan harapan kalian tidak pernah sia-sia. Terima kasih telah menjadi rumah yang selalu menguatkan, tempat saya belajar tentang ketulusan, kesabaran, dan arti sebuah perjuangan. Skripsi ini adalah hadiah kecil dari anakmu yang akan selalu berusaha membanggakan kalian.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh Tazkiyah Ameliyah NIM 20221115009 dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ganifikasi Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada Bulan 02 Juli 2026.

Dosen Pembimbing

TandaTangan

Tanggal

I. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd.,
M.Pd.



28-09-2026

II. Dr. Badruli Martati, S.H.,
M.A., M.Pd.



28-09-2026

Mengrtahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini ditulis oleh Tazkiyah Ameliyah telah di uji dan Dinyatakan sah oleh pantia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Bulan 02 Juli 2026

Dosen Penguji

TandaTangan

Tanggal

I. Holy Ichda Wahyuni, S.Pd.,
M.Si.



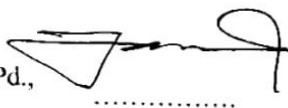
28-09-2026

II. Lilik Binti Mirnawati,
S.Pd.I, M.Pd



28-09-2026

III. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd.,
M.Pd.



28-09-2026



Mengetahui,

Dean Fakultas Pendidikan, Komunikasi Dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Achmad Hidayatullah, S.Pd.,M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tazkiyah Ameliyah
NIM : 20221115009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa artikel yang saya tulis ini benar – benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 03 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



(Tazkiyah Ameliyah)

ABSTRAK

Tazkiyah Ameliyah. 2026. Analisis Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Artikel, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains. Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Dr. Badruli Martati, SH., MA., M.Pd.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang tercermin dari kurangnya fokus, keterlibatan, serta semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Wordwall dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Ghuftron Faqih Surabaya pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Informan penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, motivasi belajar dari dalam diri siswa, serta pemahaman terhadap materi IPAS. Selama pembelajaran, siswa tampak lebih bersemangat dan terdorong untuk menyelesaikan berbagai tantangan secara mandiri. Selain itu, Wordwall mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Keberhasilan penerapan media ini juga didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana sekolah yang memadai serta adanya dukungan kebijakan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci : Gamifikasi, Wordwall, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Tazkiyah Ameliyah. 2026. Analysis of the Use of Gamification-Based Learning Media to Cultivate Student Interest in Science in Elementary School. Thesis, Primary Teacher Education Study Program, Faculty of Communication and Science Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Supervisor I: Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Dr. Badruli Martati, SH., MA., M.Pd.

This research was conducted based on the problem of low student interest in Natural and Social Sciences (IPAS), which is reflected in students' lack of focus, engagement, and enthusiasm during the learning process. The purpose of this study was to describe the application of gamification-based learning media through the Wordwall platform in an effort to increase the learning interest of fourth-grade students at Ghuftron Faqih Elementary School, Surabaya, in science. The study used a qualitative approach with descriptive methods. The research informants included the principal, fourth-grade teachers, and fourth-grade students. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The data obtained were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was strengthened through source and technique triangulation. Research findings indicate that using Wordwall as a gamification tool positively increases student interest in learning. The evident was increased attention, interest, active engagement, intrinsic motivation to learn, and understanding of the science and science material. During learning, students appeared more enthusiastic and motivated to solve various challenges independently. Furthermore, Wordwall provided a more engaging, interactive, and enjoyable learning experience, helping students better understand the material. The successful implementation of this medium was also supported by the availability of adequate school facilities and infrastructure, as well as school policies that support the use of innovative learning media.

Keywords: Gamification, Wordwall, Learning Interest, Science and Science, Elementary School.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar”, Artikel ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas akhir dari perkuliahan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Dalam penyusunan artikel ini tidak terlepas dari dukungan dan berkat bantuan kerja sama dari beberapa pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep, FISQua, Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya
3. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surabaya
4. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan bersabar atas proses bimbingan artikel selama ini
5. Dr. Badruli Martati, SH., MA., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan bersabar atas proses bimbingan artikel selama ini
6. Ibu – Bapak dosen Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surabaya, terimakasih telah mendukung penulisan tugas akhir ini dan berbagi ilmu pengetahuan, serta wawasan yang luas kepada penulis selama proses perkuliahan.
7. Bapak/Ibu Guru dan Siswa SD Ghuftron Faqih yang telah memberikan dukungan selama penulis mengadakan penelitian.
8. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Mahasiswa PGSD FPKS Universitas Muhammadiyah Surabaya Angkatan 2022 terimakasih sudah memberikan motivasi kepada penulis, serta turut membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan

artikel ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan tepat kompak memberikan dukungan dan saran kepada penulis.

9. Teristimewa, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu dan Ayah, dua sosok kedua orang tua tercinta, yang paling berjasa dalam kehidupan penulis. Dengan segala keterbatasan yang ada, Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, umur yang panjang, serta membalas seluruh kebaikan, pengorbanan, dan keikhlasan Ibu dan Ayah dengan pahala yang berlipat ganda.
10. Teman-teman KKN 19 Dayurejo Prigen Hillary Daphne Mubarak, Lailia Nafila Nurnafsikha, Putri Ariea Prakristya, Diana Kamila terimakasih telah memberikan pengalaman berharga selama masa pengabdian kepada masyarakat. Kebersamaan, kerjasama, serta berbagai pembelajaran yang diperoleh selama kegiatan KKN menjadi kenangan dan pengalaman berharga yang turut membentuk pemahaman dan kedewasaan penulis.
11. Teman-teman Forever Kids, Ifa, Zulfa, dan Ina, terima kasih atas kebersamaan, kenangan indah, dan dukungan yang senantiasa diberikan. Meskipun telah bertahun-tahun berlalu, hubungan dan kedekatan yang terjalin tetap terjaga hingga saat ini, menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup penulis serta memberikan semangat dan motivasi tersendiri dalam menempuh berbagai proses hingga tahap ini.
12. Terimakasih kepada sahabat fillah penulis Nabila Zahiroh atas nasehat, dukungan, do'a dan semangat yang tak terhingga untuk penulis, semoga Allah senantiasa menyayangimu dan melindungimu dimanapun engkau berada.
13. Terimakasih penulis ucapkan kepada sahabat penulis dari awal perkuliahan Rochmatul Ummah yang selalu membersamai penulis, membantu dan saling support selama perkuliahan.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala doa dan dukungan dalam penyusunan artikel ini untuk penulis.
15. Terakhir, kepada diri saya sendiri Tazkiyah Ameliyah. Terima kasih telah bertahan sejauh ini dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Apresiasi yang sebesar-besarnya telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah

dimulai. Setiap air mata, doa, dan usaha telah menjadi saksi betapa berharganya proses ini. Mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari. God thank you for being me independent woman, I know there are more great ones but I'm proud of this achievement.

Terimakasih diucapkan, semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada saya dibalas oleh Allah SWT. Saya menyadari bahwa laporan akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya berharap kritik dan saran nya dari para pembaca untuk menyempurnakan tugas laporan akhir ini.

Surabaya, 03 Juli 2026

Tazkiyah Ameliyah
NIM.20221115009

DAFTAR ISI

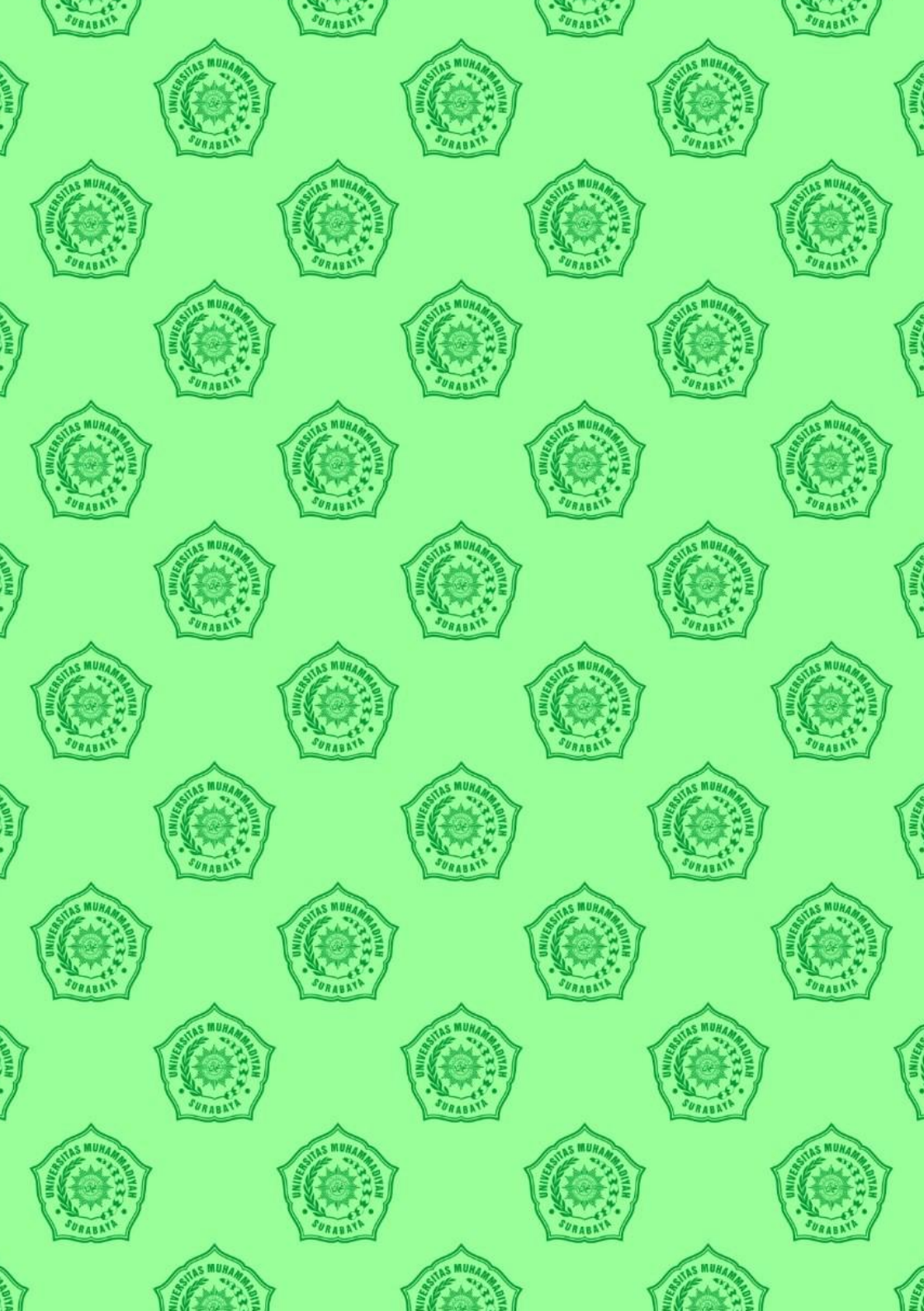
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	iv
PERYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN	2
METODE PENELITIAN	10
HASIL DAN PEMBAHASAN	14
KESIMPULAN	25
REFERENSI	26
LAMPIRAN	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap Analisis Data Kualitatif.....	13
Gambar 2. Suasana kelas sebelum media Gamifikasi diterapkan ..	16
Gambar 3. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi saat media Gamifikasi diterapkan	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	32
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	33
Lampiran 3. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir	34
Lampiran 4. Lembar Hasil Observasi.....	35
Lampiran 5. Lembar Hasil Wawancara	40
Lampiran 6. Modul Ajar	48
Lampiran 7. Dokumentasi Proses Penelitian	56
Lampiran 8. Dokumentasi Wordwall.....	57
Lampiran 9. Letter Of Accepted (LOA)	58
Lampiran 10. Hasil Cek Plagiasi.....	59
Lampiran 11. Pernyataan Bebas Plagiasi	63
Lampiran 12. Endorsement Letter	64
Lampiran 13. Biodata Penulis	65



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Tazkiyah Ameliyah¹, Fajar Setiawan², Badruli Martati³

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ameliyahtazkiyah5@gmail.com¹ , fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id² , badrulimartati@um-surabaya.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang tercermin dari kurangnya fokus, keterlibatan, serta semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Wordwall dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Ghuftron Faqih Surabaya pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Informan penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Temuan penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, motivasi belajar dari dalam diri siswa, serta pemahaman terhadap materi IPAS. Selama pembelajaran, siswa tampak lebih bersemangat dan terdorong untuk menyelesaikan berbagai tantangan secara mandiri. Selain itu, Wordwall mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Keberhasilan penerapan media ini juga didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana sekolah yang memadai serta adanya dukungan kebijakan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci : Gamifikasi, Wordwall, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

Abstract

This research was conducted based on the problem of low student interest in Natural and Social Sciences (IPAS), which is reflected in students' lack of focus, engagement, and enthusiasm during the learning process. The purpose of this study was to describe the application of gamification-based learning media through the Wordwall platform in an effort to increase the learning interest of fourth-grade students at Ghufroon Faqih Elementary School, Surabaya, in science. The study used a qualitative approach with descriptive methods. The research informants included the principal, fourth-grade teachers, and fourth-grade students. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The data obtained were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was strengthened through source and technique

triangulation. Research findings indicate that using Wordwall as a gamification tool positively increases student interest in learning. The evident was increased attention, interest, active engagement, intrinsic motivation to learn, and understanding of the science and science material. During learning, students appeared more enthusiastic and motivated to solve various challenges independently. Furthermore, Wordwall provided a more engaging, interactive, and enjoyable learning experience, helping students better understand the material. The successful implementation of this medium was also supported by the availability of adequate school facilities and infrastructure, as well as school policies that support the use of innovative learning media.

Keywords: Gamification, Wordwall, Learning Interest, Science and Science, Elementary School.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits [\(attribution\)](#) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Dalam pembelajaran IPAS, siswa diharapkan aktif belajar, memiliki kesempatan untuk mengalami dan menemukan arti dari materi yang diajarkan sendiri (Nurul Ramadani et al., 2023). Pembelajaran IPAS adalah salah satu materi yang diajarkan di sekolah. Mata pelajaran IPAS memberikan pemahaman, ide, dan konsep mengenai lingkungan alam yang diperoleh melalui pengalaman dan berbagai proses ilmiah, seperti penyelidikan dan persiapan. Mengajar IPAS di SD dirancang agar siswa lebih paham lingkungan sekitarnya dan mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan alam yang sering terjadi. Dengan demikian, proses belajar IPAS di sekolah dasar tidak hanya

membekali siswa dengan fakta-fakta, tetapi juga mengajarkan cara berpikir dan cara melakukan kegiatan IPA agar siswa bisa menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Lestari., 2019).

Penelitian oleh Zakarina (2024) menunjukkan bahwa menggabungkan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan kemampuan literasi ilmu pengetahuan dan sosial siswa SD. Selain itu, (Rosiyani (2024) menegaskan bahwa pendekatan berdiferensiasi dalam pembelajaran IPAS bisa meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Namun menurut Nurita dalam penelitiannya, pembelajaran IPAS di SD sering kali tidak diminati oleh siswa karena sifatnya yang cenderung abstrak dan teoretis. Banyak siswa merasa pelajaran ini kurang menarik dan monoton, sehingga minat mereka terhadap pelajaran ini relatif rendah (Nurita et al., 2024). Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk membantu perubahan dan perkembangan dalam hidup mereka. Seperti yang diungkapkan oleh Slameto dalam (Ariyani et al., 2022), pembelajaran dianggap sebagai proses di mana seseorang mengalami perubahan yang menyeluruh. Transformasi ini berkaitan dengan perubahan perilaku seseorang, yang terjadi karena interaksi antara individu dan lingkungannya dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena hal-hal di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah bentuk sentimen atau keinginan seseorang terhadap kegiatan belajar, yang bertujuan untuk mengubah cara berpikir atau tindakan mereka. Ikut serta dalam kegiatan belajar yang didorong oleh minat biasanya membuat seseorang merasa senang dan tekun ketika ikut serta dalam usaha tersebut. Jika

seseorang menyadari bahwa belajar adalah usaha bersama untuk mencapai tujuan yang diinginkan, serta memahami bahwa pengalaman pendidikan mereka akan menghasilkan kemajuan secara bertahap, maka dapat dikatakan bahwa mereka memiliki minat terhadap proses belajar (Ariyani et al., 2022). Indikator minat belajar, sesuai dengan yang ditulis oleh Slameto (2015), mencakup lima hal, yaitu: 1) ketertarikan, 2) perhatian, 3) keterlibatan, 4) motivasi intrinsik, dan 5) pemahaman manfaat. . Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Minat belajar dan motivasi belajar adalah dua hal yang berkaitan, tetapi mereka memiliki perbedaan masing-masing. Menurut Slameto (2015), minat belajar adalah perasaan suka, ketertarikan, dan kecenderungan seseorang terhadap suatu kegiatan belajar, tanpa didorong oleh tekanan dari pihak luar. Motivasi belajar adalah hal yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Jadi, minat belajar lebih fokus pada rasa penasaran yang muncul dari dalam diri siswa terhadap suatu pelajaran, sedangkan motivasi belajar berkaitan dengan dorongan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hubungan antara keduanya saling memengaruhi, karena minat yang tinggi bisa membuat semangat belajar semakin meningkat, dan semangat belajar yang baik justru bisa memperkuat minat siswa untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Namun, penelitian ini lebih menekankan pada minat belajar karena minat merupakan indikator pertama yang bisa diamati langsung melalui ketertarikan, perhatian,

keterlibatan, motivasi dari dalam, dan pemahaman akan manfaat belajar. Saat siswa tertarik dengan pelajaran tertentu, mereka biasanya lebih rajin mengikuti pelajaran dan lebih semangat dalam berpartisipasi pada setiap kegiatan belajar. Menurut Winkel dalam (Nurita et al., 2024), memaknai minat belajar sebagai dorongan batin yang membuat seseorang ingin menggali ilmu, sekaligus memantik gairah siswa supaya benar-benar hadir dan bergerak aktif di tengah-tengah kegiatan belajar. Ketika minat belajar itu rendah, dampaknya bisa merembet ke mana-mana seperti pemahaman materi yang kurang, keikutsertaan di kelas yang minimalis, bahkan hasil belajar yang jauh dari harapan. Oleh karena itu, rendahnya semangat belajar harus menjadi hal yang diperhatikan secara khusus dalam pembelajaran IPAS, karena bisa memengaruhi partisipasi siswa yang rendah selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di kelas IV SD Ghufro Faqih, memperlihatkan potret yang cukup memprihatinkan minat siswa terhadap IPAS masih jauh dari kata menggembirakan. Kondisi tersebut bisa dilihat dari beberapa tanda minat belajar, seperti masih ada siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru, tidak ramai dalam diskusi tanya jawab, mudah kehilangan semangat selama proses belajar berlangsung, serta kurang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, cara mengajar IPAS masih menggunakan metode pengajaran dengan ceramah, sehingga siswa cenderung tidak aktif dalam belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan

siswa dalam menunjukkan perhatian, terlibat, dan tertarik terhadap proses belajar masih belum berkembang dengan baik. Temuan di lapangan tersebut sesuai dengan hasil penelitian Nurita et al. (2024), yang mengungkap bahwa minat belajar IPAS memang cenderung rendah, ditunjukkan oleh partisipasi siswa yang kurang dalam proses belajar, perhatian yang tidak cukup terhadap materi yang diajarkan guru, serta keterlibatan siswa yang rendah dalam berbagai aktivitas belajar. Rosiyani (2024) pun menegaskan juga bahwa metode pembelajaran yang tidak beragam membuat siswa cepat merasa tidak tertarik, sehingga menyebabkan penurunan minat belajar mereka. Oleh karena itu, masalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS tidak hanya terjadi di SD Ghuftron Faqih, tetapi juga menjadi isu yang sering muncul dalam penelitian sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, indikator minat belajar yang mencakup ketertarikan, perhatian, keterlibatan, motivasi dari dalam, serta pemahaman akan manfaat belajar menjadi hal penting yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, dibutuhkan cara belajar yang bisa membuat pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan agar siswa tertarik dan ikut secara aktif dalam proses belajar. Salah satu cara yang dianggap efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang didasarkan pada konsep permainan. Pendekatan ini menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar, sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Munadi menyatakan dalam (Setiawan, 2017) bahwa media adalah alat yang bisa menyampaikan informasi dan menciptakan lingkungan belajar yang baik, sehingga orang yang menerima pesan tersebut bisa belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam menjelaskan berbagai program pembelajaran, baik dengan kata-kata maupun bersifat visual atau auditif. Secara umum, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam komunikasi. Sementara itu, media pembelajaran mencakup semua alat dan sarana yang dipakai untuk mendukung guru dalam memberikan materi saat belajar, agar siswa lebih tertarik, perhatian, dan merasakan pembelajaran (Martati et al., 2024). Menurut Marisa dalam (Rahmawati et al., 2023), gamifikasi merupakan suatu metode yang memanfaatkan komponen permainan untuk menyelesaikan berbagai tantangan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mendorong peningkatan prestasi siswa dengan cara membangkitkan semangat guna meraih skor tertinggi. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi menghidupkan proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menghadirkan elemen seperti poin, lencana, tantangan, hingga papan peringkat sehingga pengalaman belajar terasa lebih segar dan kompetitif. Kata “gamifikasi” pertama kali dilontarkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002, dimana gamifikasi dipandang sebagai proses virtual yang lebih menyerupai dunia bermain. Gamifikasi merupakan metode yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk mengatasi masalah, serta permainan yang bertujuan untuk

meningkatkan kinerja dengan cara meningkatkan motivasi (Marisa et al., 2022). RS. alsawaier, (2018) dalam jurnalnya merumuskan bahwa gamifikasi sebagai penerapan mekanisme, fitur, desain, serta struktur dalam konteks atau ruang non-permainan . Selain itu, ia menjelaskan bahwa dimensi non- permainan memiliki cakupan yang sangat luas, termasuk dalam bidang bisnis dan Pendidikan. Gamifikasi bukanlah sekedar perubahan pembelajaran menjadi permainan computer, melainkan penambahan elemen desain permainan untuk memperkaya proses belajar, meningkatkan partisipasi, serta mendorong perilaku yang positif (RS. alsawaier, 2018). Berbagai studi juga mencatat bahwa media digital edukatif terbukti mempertajam beragam kemampuan anak mulai dari berpikir kritis, membaca, matematika, hingga kreativitas kolaboratif (Islami et al., 2020). Kesimpulannya, gamifikasi adalah strategi yang mendayagunakan elemen permainan atau video game demi mendongkrak minat belajar siswa.

Penelitian Heni Jusuf berjudul "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" menegaskan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menghadirkan alternatif yang jauh lebih segar, menyenangkan, dan efektif. Yang menarik, para siswa bisa larut dalam proses belajar tanpa sadar bahwa mereka sedang belajar (Hakeu et al., 2023). Studi Bergdahl (2022) menambahkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa kerap berakar dari materi yang terasa asing dari kehidupan sehari-hari mereka dan minimnya dukungan lingkungan sosial. Maka dari itu, membangun semangat belajar butuh pendekatan yang menyeluruh seperti gamifikasi yang

bukan sekadar mendongkrak motivasi dan capaian belajar, tetapi juga membuka pintu bagi siswa untuk memahami konsep IPAS secara lebih dalam dan bermakna (Chans & Portuguese Castro, 2021).

Tujuan penelitian yang ditetapkan dalam artikel ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan wordwall dapat dijelaskan dalam upaya menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS di SD Ghuftron Faqih. Masalah ini secara spesifik mencakup beberapa hal, seperti mengidentifikasi elemen gamifikasi yang efektif, menyebarkan dampaknya terhadap indikator minat belajar seperti motivasi intrinsik dan partisipasi, serta meninjau tantangan dalam penerapan metode ini di lingkungan SD. Masalah ini penting karena meskipun gamifikasi sudah berhasil diterapkan di tingkat pendidikan tinggi, penggunaannya di SD terutama untuk IPAS masih terbatas dan memerlukan analisis lebih lanjut. Tujuan dari penulis adalah untuk menganalisis secara menyeluruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS di SD Ghuftron Faqih.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Secara konseptual Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang kompleks melalui eksplorasi mendalam terhadap pengalaman, pandangan, dan makna yang dihasilkan oleh individu atau kelompok tertentu (Cresswell, J.W & Cheryl N. Poth, 2016). Dalam konteks penelitian ini, peneliti ingin memahami bagaimana media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali secara mendalam efektivitas penggunaan gamifikasi, dampaknya terhadap indikator minat belajar siswa, serta berbagai tantangan yang muncul selama penerapannya.

Penelitian dilaksanakan di SD Ghuftron Faqih Surabaya. Sumber data bersifat primer, artinya digali langsung dari tangan pertama para informan. Komposisi informan penelitian meliputi kepala sekolah, 1 guru kelas IV selaku pelaksana pembelajaran berbasis gamifikasi, dan 2 siswa kelas IV SD Ghuftron Faqih yang dipilih atas rekomendasi guru berdasarkan tingkat keaktifan mereka. Sementara seluruh siswa kelas IV menjadi subjek observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan kepala sekolah dilakukan karena memiliki kewenangan dalam pengambilan kebijakan terkait pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Guru kelas IV dipilih karena merupakan pelaksana utama pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS.

Sementara itu, dua siswa dipilih berdasarkan rekomendasi guru kelas dengan kriteria siswa yang menunjukkan tingkat keaktifan tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan siswa aktif bertujuan untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, ketertarikan, keterlibatan, serta persepsi siswa terhadap media pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran IPAS.

Tiga Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi pada dasarnya merupakan teknik pengumpulan data di mana peneliti secara langsung mengamati perilaku, interaksi, dan aktivitas subjek penelitian dalam lingkungan alami untuk memahami fenomena yang terjadi (Pope, C., & Allen, 2019). Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV selama proses pembelajaran IPAS yang menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Fokus observasi diarahkan pada indikator minat belajar siswa yang meliputi ketertarikan, perhatian, keterlibatan, motivasi intrinsik, dan pemahaman manfaat pembelajaran. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap interaksi siswa dengan berbagai elemen gamifikasi yang digunakan selama pembelajaran.

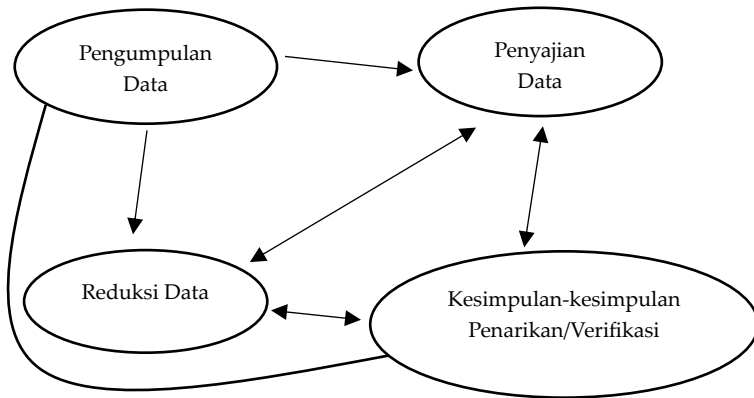
Wawancara dilaksanakan sebagai ruang dialog langsung antara peneliti dan informan, tempat pengalaman serta persepsi mereka bisa diungkap secara lebih terbuka (Nathan et al., 2019). Melalui wawancara inilah tergali bagaimana guru dan siswa memandang efektivitas gamifikasi, manfaat nyata yang mereka rasakan serta tantangan yang

dihadapi. Wawancara juga dilakukan kepada kepala sekolah, 1 guru dan 2 peserta didik di SD Ghuftron Faqih. Wawancara dengan kepala sekolah bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Wawancara dengan guru bertujuan untuk menggali informasi mengenai proses penerapan gamifikasi, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran IPAS. Adapun wawancara dengan siswa dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, tingkat ketertarikan, keterlibatan, dan persepsi mereka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Dokumentasi adalah pengumpulan data melalui analisis terhadap dokumen tertulis, gambar, video, atau bentuk arsip lainnya yang relevan dengan penelitian (Morgan Hani, 2022). Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media pembelajaran berbasis gamifikasi yang digunakan, hasil aktivitas siswa pada media gamifikasi, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran IPAS.

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses sistematis untuk mengorganisasikan, memahami, dan menginterpretasikan data kualitatif yang kompleks agar menghasilkan temuan yang bermakna. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994), yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan

penarikan kesimpulan atau verifikasi. Miles & Huberman, (1994)



Gambar 1. Tahapan Analisis Data Kualitatif
(Miles & Huberman 1994)

Berikut penjelasan tahapan pada gambar di atas, yaitu (1) pengumpulan data, dimana seluruh informasi dihimpun dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap ini peneliti mengumpulkan seluruh informasi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPAS serta indikator minat belajar siswa. Data diperoleh dari hasil pengamatan di kelas, hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta berbagai dokumen pendukung yang relevan. (2) Reduksi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasikan data mentah yang diperoleh selama penelitian. (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, 2020).

Reduksi data dapat dilakukan melalui teknik seperti pengkodean, pengelompokan, atau membuat abstraksi. Proses ini dilakukan secara terus-menerus sepanjang penelitian, sehingga memungkinkan peneliti untuk fokus pada informasi yang signifikan. (3) Penyajian data yaitu proses mengorganisasikan data ke dalam bentuk yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, seperti tabel, matriks, grafik, atau narasi. Penyajian ini bertujuan untuk membantu peneliti melihat pola, hubungan, dan kecenderungan yang muncul dari data penelitian (Miles, et al., 2020). (4) Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti mencoba memahami makna dari data yang telah dianalisis. Kesimpulan yang diperoleh kemudian harus diverifikasi melalui triangulasi sumber dan pengecekan kembali terhadap data yang telah dikumpulkan untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas temuan penelitian. Miles & Huberman, (1994) menegaskan bahwa keempat tahapan tersebut berlangsung secara interaktif dan berkesinambungan hingga diperoleh data yang valid dan menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari triangulasi data observasi, wawancara kepala sekolah, guru, dan lima siswa, serta dokumentasi pembelajaran IPAS berbasis gamifikasi yang dilakukan oleh Tazkiyah Ameliyah pada tanggal 16 April 2026 di kelas IV, pembelajaran IPAS yang dilaksanakan oleh

KM. dengan menggunakan media Wordwall menunjukkan implementasi gamifikasi yang berjalan secara optimal. Analisis ini dilakukan dengan melihat indikator penggunaan gamifikasi dan seberapa tinggi keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara dan pengamatan langsung, terlihat bahwa minat belajar siswa cukup beragam ketika menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya Wordwall, dalam proses belajar IPAS kelas IV. Temuan ini disusun berdasarkan lima indikator minat belajar yang telah ditetapkan dalam pedoman penelitian.

Ketertarikan (Antusiasme Siswa)

Sebelum metode gamifikasi digunakan, situasi pembelajaran IPAS di kelas IV SD Ghuftron Faqih terlihat kurang semangat. Guru kelas, KM, menyebutkan bahwa siswa sering menunjukkan rasa bosan yang nyata karena metode pengajaran berupa ceramah mendominasi hampir setiap sesi. Situasi itu berubah cukup drastis setelah Wordwall diintegrasikan ke dalam proses belajar. Hasil pengamatan pada tanggal 16 April 2026 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa langsung memperhatikan layar ketika gamifikasi dimulai, tampaknya mereka begitu antusias sehingga ekspresi wajah mereka terlihat ceria secara merata. Beberapa siswa bahkan sudah mengajukan pertanyaan sebelum permainan dimulai, ini merupakan perilaku yang hampir tidak pernah terjadi pada sesi yang biasa dilakukan.

Dua siswa yang diwawancarai memperkuat temuan itu. VN menjelaskan bahwa pengalaman belajar IPAS dengan pendekatan gamifikasi terasa seperti bermain game di dalam

kelas, sebuah analogi yang kuat dan alami dari perspektif anak-anak usia sekolah dasar. Senada, FZ menyatakan bahwa pendekatan penelitian menjadi lebih menarik dan tidak membosankan ketika gamifikasi hadir. Antusiasme ini tidak hanya terdengar dalam ucapan, tetapi juga terlihat dari tindakan fisik yang langsung bisa dilihat di dalam kelas.



Gambar 2. Suasana kelas sebelum media Gamifikasi diterapkan

Perhatian (Fokus Belajar Siswa Selama Pembelajaran)

Indikator perhatian atau fokus dalam belajar menunjukkan pola yang sama terus-menerus dalam data tersebut. Guru dengan jelas mengatakan bahwa siswa terlihat lebih bersemangat dan tertarik dalam pembelajaran yang menggunakan media gamifikasi dibandingkan sebelumnya. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, siswa umumnya lebih tertarik pada permainan edukatif yang ditampilkan, mengikuti langkah-langkah instruksi guru secara teratur, dan tidak teralihkan oleh kegiatan lainnya. Gangguan hanya terjadi pada

sebagian siswa, dan hal itu bisa teratasi dengan cepat ketika guru memberikan petunjuk.

Siswa mengonfirmasi dari sudut pandang subjektif bahwa pendekatan penelitian membuatnya lebih fokus. Kalimat tersebut menarik karena menunjukkan bahwa seorang siswa kelas IV sadar akan cara ia memperhatikan sesuatu, hal yang tidak banyak terjadi dalam pembelajaran yang membosankan. Guru juga melihat hal yang sama dari sudut pandang keseluruhan kelas, yang memperkuat kebenaran temuan tersebut dari dua pandangan berbeda.

Keterlibatan Aktif (Partisipasi)

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan Wordwall cukup tinggi, seperti yang terlihat langsung di lapangan. Mayoritas siswa turut serta secara aktif dalam menyelesaikan soal-soal dan tantangan yang ada. Interaksi bisa dilihat dari cara merespons pertanyaan dengan cepat, berdiskusi singkat dengan teman sebangku, serta terlibat aktif dalam fitur permainan seperti mengumpulkan poin dan menyelesaikan level. Elemen papan peringkat atau leaderboard yang ada di Wordwall terlihat mendorong adanya kompetisi yang sehat, yang secara nyata meningkatkan partisipasi pengguna.

Guru menjelaskan bahwa siswa lebih rajin bertanya ketika mereka belum paham materi, yang merupakan perubahan perilaku yang penting. Dalam pembelajaran dengan metode ceramah, pertanyaan yang diajukan oleh siswa sering kali langka karena suasana kelas terasa terlalu kaku. Namun ketika gamifikasi digunakan, suasana menjadi lebih rileks dan

para siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya. Observasi juga menunjukkan adanya persaingan sekaligus kerja sama yang terjadi sekaligus: siswa saling berlomba melalui papan peringkat, tetapi juga terlihat saling memberi bantuan, sebuah dinamika sosial yang berdampak positif.



Gambar 3. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi saat media Gamifikasi diterapkan

Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah salah satu hasil yang paling signifikan dalam penelitian ini. Observasi di lapangan menunjukkan perilaku yang cukup khas siswa mampu menyelesaikan tantangan sendiri tanpa selalu butuh bimbingan guru, mereka berusaha meningkatkan skor mereka secara mandiri, dan menunjukkan semangat untuk menduduki peringkat lebih tinggi di leaderboard. Ini menunjukkan bahwa keinginan untuk belajar kini tidak hanya dipengaruhi oleh tekanan dari luar, tetapi juga muncul dari dalam diri siswa itu sendiri.

Kepala Sekolah BR, membenarkan temuan tersebut dari sudut pandang kebijakan institusi gamifikasi dianggap

dapat membantu siswa belajar sendiri dengan cara yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Ia menjelaskan bahwa pendekatan ini sesuai dengan kebijakan sekolah dalam meningkatkan semangat belajar mandiri. Siswa bahkan mengungkapkan perasaan bangga dan senang ketika berhasil menyelesaikan tantangan, respons afektif yang menunjukkan sejauh mana keterlibatan emosional yang kuat dalam proses belajar menggunakan gamifikasi ini.

Pemahaman Manfaat terhadap Materi IPAS

Indikator kelima berkaitan dengan aspek kognitif, yaitu seberapa baik gamifikasi membantu siswa memahami materi IPAS dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setelah kegiatan selesai, sebagian besar siswa berhasil menjelaskan kembali konsep IPAS yang telah dipelajari melalui permainan. Mereka bisa menghubungkan permainan dengan materi pelajaran, meskipun tingkat pemahaman setiap orang berbeda, hal tersebut normal karena kemampuan berpikir setiap anak masih berbeda.

Guru merasa Wordwall sangat berguna dalam menyampaikan materi pelajaran serta memperkuat pemahaman siswa melalui soal-soal latihan yang disajikan dalam bentuk permainan. Siswa bahkan mengatakannya dengan cara yang lebih tegas: gamifikasi membuat belajar terasa seperti bermain, dan karena terasa seperti bermain itu pula, pemahaman menjadi lebih mudah dibawa. Kepala Sekolah juga menekankan bahwa elemen interaktif dalam gamifikasi terbukti efektif untuk membantu siswa sekolah

dasar memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPAS dengan lebih mudah.

Dukungan Institusional Sekolah terhadap Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Ghuftron Faqih, menunjukkan bahwa lembaga tersebut sangat berkomitmen untuk terus mengembangkan inovasi dalam proses belajar mengajar. Sekolah terus mendorong para guru agar menggunakan cara mengajar yang lebih aktif dan kreatif, seperti pembelajaran dengan proyek, diskusi berkelompok, serta memanfaatkan alat interaktif. Fasilitas seperti proyektor LCD, akses internet, dan berbagai media pembelajaran telah disiapkan agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kepala sekolah mengatakan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi sesuai dengan kebijakan sekolah, karena bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa secara mandiri. Selain itu, sekolah juga berencana untuk terus memperluas pembelajaran berbasis permainan dengan memberikan pelatihan kepada para guru, menggabungkannya dalam materi ajar, serta melakukan pemeriksaan secara berkala. Ini menunjukkan bahwa ide-ide kreatif yang digunakan oleh guru tidak hanya berasal dari usaha mereka sendiri, tetapi juga didukung oleh kebijakan yang jelas dan kuat yang dikeluarkan oleh pihak sekolah.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS kelas IV menggunakan media Wordwall memberikan hasil yang sangat baik. Gamifikasi tidak hanya

membantu meningkatkan keterlibatan dan memperkuat semangat belajar siswa, tetapi juga memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa menggunakan gameifikasi bisa jadi cara yang kreatif dan efektif dalam proses belajar, serta cocok dengan sifat siswa SD masa kini yang sudah sangat terbiasa menggunakan teknologi.

Pembahasan

Gamifikasi dan Ketertarikan

Temuan tersebut menunjukkan peningkatan semangat belajar siswa yang sesuai dengan teori flow yang dikembangkan oleh Csikszentmihalyi. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang akan merasa sangat terlibat dan fokus ketika tantangan yang dihadapi sesuai dengan kemampuan mereka. Wordwall berhasil menciptakan situasi tersebut di kelas IV SD Ghufroon Faqih dengan sistem level dan poin yang bisa berubah sesuai kebutuhan. Dalam konteks yang lebih spesifik, Zulfah (2023) menemukan bahwa penggunaan media permainan edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat yang tinggi ini membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar dan berkorelasi positif dengan pencapaian belajar yang lebih baik (Zulfah, 2023). Perubahan dari kebosanan menjadi antusiasme yang tercatat dalam penelitian ini sesuai dengan penelitian Azhari, Khadijah, dan Rif'iyati (2023) yang menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis game melalui Wordwall secara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar (Azhari et al., 2023). Ini bukan hanya tentang teknologi yang menarik minat anak-anak; lebih

dari itu, perubahan semangat belajar mencerminkan pergeseran besar dalam cara siswa memahami proses belajar itu sendiri.

Perhatian dan Keterlibatan

Peningkatan fokus yang terlihat dalam penelitian ini bisa dijelaskan dengan menggunakan teori kognitif pembelajaran. Umpan balik langsung yang diberikan oleh Wordwall berperan sebagai penguatan positif yang membantu menjaga perhatian siswa tetap fokus pada tugasnya. Erdiana, Ngatmini, dan Winarni (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui media Wordwall secara efektif meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Erdiana et al., 2024). Dalam konteks IPAS yang biasanya dianggap sulit dan abstrak oleh sebagian siswa kelas IV, adanya mekanisme permainan ini ternyata mampu menghubungkan antara kesulitan materi dengan kemampuan perhatian anak. Temuan mengenai keterlibatan siswa secara aktif juga didukung oleh penelitian Kamswara, Chasanatun, dan Sumeni (2024). Mereka menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari partisipasi yang lebih aktif dan terus-menerus (Kamswara et al., 2024). Kompetisi sehat yang muncul melalui fitur leaderboard, diimbangi dengan kerja sama siswa saat berdiskusi, membentuk lingkungan belajar yang efektif dan berdimensi banyak, lebih menarik dan kaya dibandingkan metode pengajaran ceramah yang hanya satu arah.

Motivasi Intrinsik

Temuan mengenai motivasi intrinsik memiliki dasar teori yang paling luas. Teori Motivasi Berkekuatan Diri (SDT) yang diciptakan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa motivasi dari dalam diri seseorang akan berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu rasa memiliki (otonomi), kemampuan (kompetensi), dan hubungan sosial (keterkaitan sosial). Wordwall ternyata mampu memenuhi ketiga kebutuhan tersebut sekaligus. Penerapan teori SDT dalam konteks pembelajaran menunjukkan peningkatan yang nyata pada motivasi intrinsik siswa ketika lingkungan belajar dibuat untuk mendukung rasa memiliki dan memberikan umpan balik yang membantu dalam pembelajaran (Muzakir, 2026). Strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi yang diintegrasikan dengan model SDT menunjukkan bahwa elemen tantangan, penghargaan, umpan balik, dan level dalam gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini karena elemen-elemen tersebut memenuhi kebutuhan psikologis dasar seperti kompetensi, otonomi, dan rasa terhubung, yang merupakan fondasi dari motivasi intrinsik (Abdurrahman et al., 2025). Fakta bahwa siswa SD Ghufroon Faqih mampu menyelesaikan tantangan tanpa selalu dibimbing dan dimotivasi guru menunjukkan bahwa pendekatan SDT benar-benar efektif dalam konteks lapangan ini.

Pemahaman Materi

Kemampuan siswa menghubungkan isi permainan dengan konsep IPAS yang terlihat dalam penelitian ini menunjukkan prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana pengetahuan dibentuk secara aktif melalui cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan tim (2024) menunjukkan bahwa penggunaan metode Game Based Learning dengan Educaplay berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep pelajaran berkat interaksi aktif mereka dengan media pembelajaran (Rahayu et al., 2024). Fauziyati dan Sriyanto (2024) juga membuat media gamifikasi Wordwall berbasis STEM untuk pembelajaran IPS di SD, dan mereka menemukan bahwa menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka tidak hanya menghafal tetapi juga aktif memproses informasi (Fauziyati & Sriyanto, 2024). Temuan ini sesuai dengan kondisi di SD Ghuftron Faqih, di mana siswa mampu menjelaskan konsep IPAS setelah mengikuti sesi permainan, meskipun tingkat pemahaman mereka masih bervariasi dan membutuhkan penguatan lebih lanjut dalam pembelajaran berkelanjutan.

Dukungan Kebijakan Sekolah

Temuan dari wawancara dengan Kepala Sekolah (I-4) membuka sudut pandang analisis yang lebih luas daripada ruang kelas. Dukungan dari lembaga melalui pemberian LCD

proyektor, akses internet, dan pelatihan untuk guru ternyata sangat penting dalam memastikan keberhasilan penerapan gamifikasi. Tanpa adanya ekosistem yang mendukung di tingkat sekolah, sebaik apa pun sebuah media pembelajaran tidak akan mampu berjalan dengan maksimal di lapangan. Kepala Sekolah juga sudah menyampaikan niat untuk terus mengintegrasikan konsep gamifikasi ke dalam kurikulum, yang merupakan komitmen penting dari institusi tersebut untuk memastikan dampak positif yang telah terlihat tetap berlangsung terus menerus. Hal ini sesuai dengan penelitian Minisa dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa keefektifan Educandy berbasis GBL dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa SD sangat bergantung pada siapnya lingkungan sekolah, seperti dukungan kebijakan dan adanya fasilitas pendukung (Minisa et al., 2025). Dukungan dari institusi bukan sekadar tambahan, melainkan bagian penting yang menentukan sejauh mana inovasi dalam pembelajaran bisa mengubah situasi nyata di dalam kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaannya media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya melalui platform Wordwall, mampu secara nyata dalam Menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS secara menyeluruh dan signifikan. Menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mengubah suasana belajar yang biasanya membosankan menjadi sebuah arena eksplorasi yang hidup, interaktif, dan menyenangkan, sehingga langsung meningkatkan rasa ingin

tahu, fokus, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, gamifikasi juga membantu meningkatkan motivasi dari dalam diri siswa, di mana mereka belajar karena semangat dan keinginan sendiri untuk mendapatkan hasil terbaik, bukan karena tekanan dari luar, melalui cara-cara seperti poin, tantangan, dan daftar peringkat. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep IPAS yang rumit dengan lebih mudah karena menggunakan pengalaman belajar yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan bisa diterapkan dalam kehidupan nyata. Keberhasilan dalam menerapkan gamifikasi bergantung pada dukungan dari pihak sekolah, adanya sarana yang mencukupi, serta kemampuan guru dalam membuat desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kesimpulannya, gamifikasi bukan sekadar opsi cadangan dalam khasanah media pengajaran. Ia berpotensi menjelma sebagai strategi pedagogis yang substansial dan transformatif, selama implementasinya dilakukan dengan perencanaan yang matang, bukan asal-asalan.

Referensi

- Abdurrahman & Syukri. (2025). Strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa. *Journal of Education Technology for Learning and Engagement (Edutecle)*, 2(1), 202–213.
- Ariyani, R. diah, & Yulianingsih, W. (2022). Hubungan Antara Pendekatan Andragogi Dengan Minat Belajar Orang Dewasa di Majelis Maiyah Bangbang Wetan Surabaya. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 11(1),

77–94.

- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game melalui aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50–59.
- Bergdahl, N. (2022). Engagement and disengagement in online learning. *Computers and Education*, 188(May), 104561. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104561>
- Chans, G. M., & Portuguese Castro, M. (2021). Gamification as a strategy to increase motivation and engagement in higher education chemistry students. *Computers*, 10(10), 1–24. <https://doi.org/10.3390/computers10100132>
- Cresswell, J.W PhD & Cheryl N. Poth, PhD. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=DLbBDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Creswell,+J.+W.,+%26+Poth,+C.+N.+\(2016\).+Qualitative+inquiry+and+research+design:+Choosing+among+five+approaches.+Sage+publications.&ots=-it46bKWTu&sig=2nApEONwK4f-4oktVXd3Q-KsD6M](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=DLbBDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Creswell,+J.+W.,+%26+Poth,+C.+N.+(2016).+Qualitative+inquiry+and+research+design:+Choosing+among+five+approaches.+Sage+publications.&ots=-it46bKWTu&sig=2nApEONwK4f-4oktVXd3Q-KsD6M)
- Erdiana, A., & Winarni, S. (2024). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi, 7(2), 715–724.
- Fauziyati, K. azizah, & Sriyanto, S. (2023). STEM-Based Wordwall Labeled Diagram Gamification Learning Media for Elementary Students' Critical Thinking in Social

- Studies Learning. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 91–98.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.62031>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
<https://doi.org/10.58518/awwaliah.v6i2.1930>
- Islami, A. N. M., Suparno, S., & Makkasau, A. (2020). The Implementation of Education Games Media Applications with Local Culture-Based to Improve the Basic Reading Ability of Students in TK Islam Al-Azhar 34 Makassar, 511(Yicemap 2019), 22–28.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201221.005>
- Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023 / 2024, 1495–1502.
- Lestari. (2019). Lestari. 2019. Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan*. Vol.1 No. 2. ISSN : 2746-6191.
Jurnal Pendidikan. Vol.1 No. 2.
- Marisa, Fitri, Akhiriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2022). Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer*

- Science*, 7(1), 219–228.
- Martati, B., Najib, A., & Faradita, M. N. (2024). Analisis keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis, 09(September).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. 3rd. SAGE edisi ke-4. Retrieved from <https://lccn.loc.gov/2018034217>
- Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks.
- Minisa, A., Tsabita, R., Adrias, A., & Syam, A. (2025). Efektivitas Educandy berbasis Game Based Learning terhadap Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 9 No. 3 (2025), Hlm. 211–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/edukasi.v6i4.1455>
- Morgan Hani. (2022). Conducting a qualitative document analysis. *The Qualitative Report*, 64–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5044>
- Muzakir. (2026). Implementasi Teori Self-Determination Ryan Dan Deci Untuk Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 8(1).
- Nathan, S., Newman, C., & Lancaster, K. (2019). *Qualitative interviewing*. Springer Nature. Springer, Singapura. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-10-5251-4_77
- Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., &

- Mahmud, Y. (2024). Optimalisasi Minat Belajar Ips Siswa Sd Melalui Pendekatan Gamifikasi. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Nurul Ramadani, Lala Jelita Ananda, Irsan Rangkuti, Eva Betty Simanjuntak, I. F. U. M. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 066054 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023. Retrieved from jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIS/article/view/4676/3463
- Pope, C., & Allen, D. (2019). *Observational Methods. Qualitative research in health care*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781119410867.ch6>
- Rahayu, Silvia Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Rosniwati, H., & Khoiroh, W. M. (2024). PENERAPAN GAME BASED LEARNING EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September).
- Rahmawati, N., Makkasau, A., & Raihan, S. (2023). The Effect Of Implementing Problem Based Learning Model On Student Learning Of Class III Elementary School Students. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1–12.
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3),

10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- RS. alsawaier. (2018). The Effect of Gamifikations on Students' Engagement And Motivation In Three Wsu Courses, (December).
- Setiawan, fajar. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Kertas Origami, 1(2), 78–85.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v1i2.1905>
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11., (1), 1–11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Observasi



Surabaya, 17 November 2025

Nomor : 232.52/IL.3.AU/FKIP/PGSD/A/2025
Hal : Permohonan Ijin Observasi

Yang Terhormat:
Kepala SD Ghufon Faqih

Assalamualaikum. Wr. Wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan tugas akhir di program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP UM Surabaya, kami bermaksud mengajukan surat ijin observasi mahasiswa kami:

Nama : Tazkiyah Ameliyah
NIM : 20221115009
Prodi : S1 PGSD
Tujuan : Untuk Melakukan Observasi

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Kaprodi PGSD

Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.L., M.Pd

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 6 Januari 2026 M
17 Rajab 1447 H

Nomor : 10/KET/IL3.AU/FKIP/2025
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yang Terhormat
Kepala SD Ghufroon Faqlh

Jl. Sombo No.36-38, Simolawang, Kec. Simokerto, Surabaya, Jawa Timur 60144

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, kami bermaksud untuk mengajukan izin penelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan oleh:

Nama : Tazkiyah Ameliyah
NIM : 20221115009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SD

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., PhD
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Tembusan:

1. Para Wakil Dekan FKIP *UMSurabaya*.
2. Kaprodi dan Sekprodi S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Lampiran 3 : Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir

Menampilkan 1-16 dari 16 hasil

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing	
1	2025-10-01	Mereview judul dan memberi masukan	Tidak ada	Fajar Setiawan	
2	2025-10-03	Pengajuan judul artikel	Tidak ada	Badruli Martati	
3	2025-11-18	Bimbingan Pendahuluan	Merevisi pendahuluan	Fajar Setiawan	
4	2025-12-03	Bimbingan Pendahuluan dan metode	Menambahkan sitasi 2 dosen pembimbing, merevisi tujuan penelitian	Badruli Martati	
5	2025-12-04	Bimbingan Pendahuluan dan metode	Membuat instrumen penelitian dan indikator minat belajar	Fajar Setiawan	
6	2025-12-09	Bimbingan instrumen penelitian	Merevisi bagian tabel lembar observasi dan lembar pedoman wawancara	Fajar Setiawan	
7	2025-12-12	Bimbingan instrumen penelitian dan pendahuluan	Menambahkan skor tabel lembar observasi dan membuat format lembar observasi	Badruli Martati	
8	2025-12-15	Bimbingan revisi format lembar observasi dan indikator wawancara kepala sekolah	Tidak ada	Badruli Martati	
9	2025-12-17	Bimbingan instrumen penelitian dan pendahuluan	Tidak ada	Fajar Setiawan	
10	2026-05-04	Hasil dan pembahasan	Hapus tabel	Fajar Setiawan	
11	2026-05-04	Hasil dan pembahasan	Revisi nama inisial	Badruli Martati	
12	2026-05-04	Hasil dan pembahasan	Telah disetujui/ACC	Fajar Setiawan	
13	2026-05-07	Hasil dan pembahasan	Telah disetujui/ACC	Badruli Martati	
14	2026-06-08	Bimbingan kesimpulan dan abstrak	Acc sempro	Fajar Setiawan	
15	2026-06-11	Revisi sempro	Acc	Badruli Martati	
16	2026-06-12	Revisi sempro	ACC	Fajar Setiawan	

Lampiran 4 : Lembar Hasil Observasi

Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV
Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2026
Pengamat : Tazkiyah Ameliyah

No.	Indikator	Perilaku yang Diamati	Catatan
1.	Ketertarikan	Siswa menunjukkan ekspresi antusias (tersenyum, bersemangat), segera mengambil perangkat/menyimak guru saat gamifikasi dimulai.	Sebagian besar siswa tampak antusias ketika pembelajaran berbasis gamifikasi dimulai. Hal ini terlihat dari ekspresi wajah yang ceria, perhatian yang langsung tertuju pada layar, serta respons cepat saat guru memberikan instruksi awal. Beberapa siswa bahkan menunjukkan rasa penasaran sebelum permainan dimulai dengan mengajukan pertanyaan.

2.	Perhatian	Siswa memperhatikan tampilan permainan, mengikuti instruksi guru, tidak melakukan aktivitas lain.	Selama kegiatan berlangsung, siswa cenderung fokus pada permainan edukatif yang ditampilkan. Mereka mengikuti instruksi guru secara berurutan dan jarang terdistraksi oleh aktivitas lain. Hanya sebagian kecil siswa yang sesekali berbicara di luar konteks, namun dapat kembali fokus setelah diarahkan.
3.	Keterlibatan	Siswa aktif mengikuti permainan: menyelesaikan soal, tantangan, klik poin, bergerak dalam game edukatif.	Tingkat keterlibatan siswa tergolong tinggi. Mayoritas siswa aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan soal dan tantangan yang diberikan. Interaksi terlihat dari kecepatan merespons, diskusi singkat

			dengan teman, serta partisipasi dalam fitur permainan seperti pengumpulan poin dan penyelesaian level.
4.	Motivasi intrinsik	Siswa ingin menyelesaikan level/tantangan tanpa disuruh, menunjukkan keinginan untuk menang atau naik peringkat.	Siswa menunjukkan motivasi intrinsik yang baik, ditandai dengan keinginan untuk menyelesaikan setiap tantangan tanpa harus selalu diarahkan. Beberapa siswa tampak berusaha meningkatkan skor dan mencapai peringkat lebih tinggi. Hal ini menunjukkan adanya dorongan dari dalam diri untuk berprestasi dalam kegiatan pembelajaran.
5.	Pemahaman manfaat	Siswa dapat menjelaskan konsep IPAS setelah berinteraksi dengan	Setelah kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa mampu

		game terlihat memahami hubungan antara game dan materi.	menjelaskan kembali konsep IPAS yang dipelajari melalui permainan. Mereka dapat mengaitkan antara aktivitas dalam game dengan materi pembelajaran, meskipun tingkat kedalaman pemahaman masih bervariasi antar siswa.
--	--	---	---

Lampiran 5 : Lembar Hasil Wawancara

Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas IV

Nama : Khafidotul Maulida, S.Pd.
Kelas : IV
Sekolah : SD Ghuftron Faqih
Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Ibu/Bapak melihat ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPAS sebelum penggunaan gamifikasi?	Siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.
2.	Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, apakah siswa terlihat lebih fokus dibanding model pembelajaran sebelumnya?	Ya, Siswa terlihat semangat dan antusias saat pembelajaran menggunakan media gamifikasi.
3.	Apakah siswa tampak lebih aktif dalam bertanya, menjawab, atau berdiskusi?	Ya, Siswa lebih aktif bertanya pada materi yang tidak dimengerti.
4.	Menurut Ibu/Bapak, apakah gamifikasi mendorong siswa belajar karena kemauan sendiri?	Menurut saya gamifikasi sangat mendorong keaktifan dan ketertarikan siswa dalam belajar.
5.	Apakah gamifikasi membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih nyata?	Ya, bisa sangat membantu dalam penyampaian materi dan memahami latihan-latihan soal melalui game.

Lembar Hasil Wawancara Kepala Sekolah

Nama : Badriyah Rahman, S.Pd.
Sekolah : SD Ghuftron Faqih
Hari/Tanggal : Senin, 21 April 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kebijakan sekolah dalam mendorong guru menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS?	Sekolah mendorong guru untuk menggunakan metode pembelajaran aktif dan inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, serta penggunaan media interaktif. Guru juga difasilitasi melalui pelatihan agar mampu merancang pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
2.	Bagaimana sekolah mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran inovatif?	Sekolah mendukung suasana belajar yang menyenangkan dengan menyediakan sarana prasarana seperti LCD proyektor, internet, dan media pembelajaran digital. Selain itu, guru didorong untuk menggunakan media inovatif seperti video, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran agar siswa lebih antusias.
3.	Bagaimana dukungan sekolah dalam memfasilitasi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui media	Sekolah memfasilitasi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dengan memberikan kebebasan kepada guru untuk menerapkan strategi seperti gamifikasi, kuis interaktif, dan pembelajaran berbasis teknologi.

	inovatif seperti gamifikasi?	Dukungan juga diberikan melalui penyediaan perangkat dan pelatihan penggunaan media inovatif.
4.	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi selaras dengan kebijakan sekolah dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa secara mandiri?	Ya, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi selaras dengan kebijakan sekolah karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi membantu siswa belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan, menantang, dan interaktif.
5.	Apakah sekolah memiliki rencana untuk mengembangkan atau mengintegrasikan pembelajaran berbasis gamifikasi secara berkelanjutan?	Sekolah memiliki rencana untuk mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi secara berkelanjutan melalui pelatihan guru, integrasi dalam kurikulum, serta evaluasi berkala. Sekolah juga berupaya menyesuaikan perkembangan teknologi agar pembelajaran tetap relevan dan efektif.

Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas IV

Nama : Velisha Nesa El-Mahira
Kelas : 4
Sekolah : SD Ghuftron Faqih
Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang kamu rasakan ketika belajar IPAS dengan gamifikasi?	Aku merasa senang dan tidak bosan waktu belajar IPAS pakai gamifikasi. Rasanya seperti main game di kelas.
2.	Apakah kamu merasa lebih fokus atau semangat saat belajar menggunakan elemen permainan?	Iya, aku jadi lebih fokus dan semangat karena ada permainan yang seru.
3.	Apakah kamu senang mengikuti tantangan, mendapatkan poin, atau naik level?	Aku senang sekali ikut tantangan, apalagi kalau dapat poin dan bisa naik level.
4.	Bagaimana perasaanmu ketika berhasil menyelesaikan tantangan?	Aku merasa bangga dan senang sekali kalau berhasil menyelesaikan tantangan.
5.	Menurutmu, apakah gamifikasi membantu kamu memahami materi IPAS?	Menurutku, gamifikasi membantu aku memahami materi IPAS karena belajarnya jadi lebih mudah dan menyenangkan.

Nama : Fatimatuz Zahra
 Kelas : 4
 Sekolah : SD Ghuftron Faqih
 Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang kamu rasakan ketika belajar IPAS dengan gamifikasi?	Aku merasa belajar IPAS jadi lebih seru dan menyenangkan saat ada gamifikasi.
2.	Apakah kamu merasa lebih fokus atau semangat saat belajar menggunakan elemen permainan?	Iya, aku jadi lebih semangat dan tidak cepat bosan saat belajar pakai permainan.
3.	Apakah kamu senang mengikuti tantangan, mendapatkan poin, atau naik level?	Aku suka ikut tantangan dan senang kalau dapat poin atau naik level.
4.	Bagaimana perasaanmu ketika berhasil menyelesaikan tantangan?	Aku merasa senang dan puas kalau berhasil menyelesaikan tantangan.
5.	Menurutmu, apakah gamifikasi membantu kamu memahami materi IPAS?	Menurutku, gamifikasi membantu aku lebih mengerti materi IPAS karena belajarnya jadi seperti bermain.

Lampiran 6 : Modul ajar

MODUL AJAR Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B Kelas IV

Satuan Pendidikan	SD Ghuftron Faqih
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas / Fase	IV (Empat) / Fase B
Topik / Bab	Fotosintesis: Mengenal Fungsi Akar, Batang, Daun, dan Bunga
Alokasi Waktu	1 Pertemuan x 2 Jam Pelajaran (2 x 35 menit)
Model Pembelajaran	Tatap muka, kooperatif, berbasis permainan interaktif (game based learning)

A. Capaian Pembelajaran

Pada akhir Fase B, peserta didik memahami bagian-bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya dalam menunjang kelangsungan hidup tumbuhan, termasuk proses fotosintesis sebagai cara tumbuhan menghasilkan makanan. Peserta didik mampu mengidentifikasi keterkaitan antara struktur akar, batang, daun, dan bunga dengan peran masing-masing bagian tersebut dalam kehidupan tumbuhan sehari-hari.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian fotosintesis sebagai proses pembuatan makanan pada tumbuhan dengan bahasa sendiri.
2. Mengidentifikasi fungsi akar, batang, daun, dan bunga dalam mendukung proses fotosintesis dan kelangsungan hidup tumbuhan.
3. Mengaitkan struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya melalui pengamatan gambar dan permainan interaktif Wordwall.
4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok mengenai fungsi bagian tumbuhan secara percaya diri.

C. Profil Pelajar Pancasila

- Bernalar kritis, yaitu kemampuan menghubungkan fungsi bagian tumbuhan dengan proses fotosintesis melalui pertanyaan pemantik dan pengamatan.

- Mandiri, ditunjukkan saat peserta didik mengerjakan kuis Wordwall secara individu.
- Bergotong royong, terlihat dalam diskusi kelompok serta saling membantu memahami materi.
- Kreatif, dengan menuangkan pemahaman dalam bentuk diagram sederhana atau gambar bagian tumbuhan.

D. Sarana, Prasarana, dan Media Pembelajaran

1. Sarana dan Prasarana
 - Ruang kelas dengan papan tulis dan alat tulis.
 - Proyektor atau layar LCD/TV untuk menampilkan media Wordwall (jika tersedia).
 - Laptop/komputer dan koneksi internet untuk mengakses permainan Wordwall.
 - Gawai (HP/tablet) peserta didik atau perwakilan kelompok, sebagai alternatif bila proyektor tidak tersedia.
 - Tumbuhan asli atau pot tanaman kecil (opsional) untuk pengamatan langsung bagian akar, batang, daun, bunga.
2. Media Pembelajaran
 - Wordwall. Link : <https://wordwall.net/id/resource/110953170>

E. Target peserta didik

Modul ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV reguler tanpa kesulitan belajar yang signifikan. Bagi peserta didik dengan kebutuhan belajar khusus, guru dapat melakukan penyesuaian berupa pendampingan tambahan, penyederhanaan instruksi, atau pemberian waktu tambahan saat sesi permainan Wordwall.

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking ringan, misalnya menyanyikan lagu 'Lihat Kebunku' sambil bertepuk tangan.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk membangun rasa ingin tahu, seperti mengapa tumbuhan selalu tampak segar meskipun tidak diberi

makan layaknya hewan, dan dari mana tumbuhan memperoleh energi untuk tumbuh.

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan bahwa hari ini akan belajar sambil bermain melalui Wordwall.

2. Kegiatan Inti (45 menit)

a. Eksplorasi konsep

- Guru menjelaskan secara singkat pengertian fotosintesis, yaitu proses tumbuhan mengubah air, karbon dioksida, dan cahaya matahari menjadi makanan berupa zat gula serta menghasilkan oksigen.
- Guru menampilkan gambar struktur tumbuhan lengkap dan menjelaskan fungsi tiap bagian secara garis besar: akar menyerap air dan zat hara serta menopang tumbuhan agar berdiri kokoh, batang mengangkut air dan hasil fotosintesis ke seluruh bagian tumbuhan, daun menjadi tempat utama berlangsungnya fotosintesis karena mengandung klorofil, dan bunga berperan dalam proses perkembangbiakan tumbuhan.
- Peserta didik diberi kesempatan mengamati tumbuhan asli (jika tersedia) untuk menunjukkan bagian akar, batang, daun, dan bunga secara langsung.

b. Permainan Interaktif Wordwall

- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Guru menampilkan permainan Wordwall melalui proyektor, kemudian setiap kelompok bergiliran maju untuk menjawab tantangan yang muncul, misalnya memasang nama bagian tumbuhan dengan fungsinya yang tepat
- Apabila proyektor tidak tersedia, peserta didik dapat mengakses tautan Wordwall melalui gawai secara berkelompok dengan bimbingan guru.
- Guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan atau poin kelompok pada setiap jawaban benar untuk menjaga semangat belajar.
- Guru memandu refleksi singkat setelah permainan, menanyakan bagian mana yang masih dirasa sulit dipahami oleh peserta didik.

c. Penguatan dan diskusi kelompok

- Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok, yaitu menggambar struktur tumbuhan sederhana lalu menuliskan fungsi setiap bagian di sampingnya.
- Guru berkeliling memberikan bimbingan pada kelompok yang mengalami kesulitan.
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja secara singkat di depan kelas.

3. Kegiatan penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama materi fungsi akar, batang, daun, dan bunga dalam proses fotosintesis.
- Guru memberikan kuis lisan singkat sebagai pengecekan pemahaman akhir, misalnya menanyakan bagian tumbuhan mana yang menyerap air dan bagian mana yang menjadi tempat fotosintesis berlangsung.
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya dan menutup kegiatan dengan doa serta salam.

G. Asesmen

Jenis asesmen	Bentuk	Keterangan
Asesmen Diagnostik	Tanya jawab lisan pada kegiatan pendahuluan	Mengukur pemahaman awal peserta didik tentang tumbuhan
Asesmen Formatif	Permainan Wordwall dan LKPD kelompok	Mengukur pemahaman proses selama pembelajaran berlangsung
Asesmen Sumatif	Presentasi kelompok	Mengukur capaian pemahaman di akhir pembelajaran

Rubrik Penilaian diskusi dan presentasi

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Perlu Bimbingan (2)
Ketepatan menjelaskan	Menjelaskan keempat bagian	Menjelaskan sebagian	Masih memerlukan bantuan guru

fungsi bagian tumbuhan	dengan tepat dan lengkap	besar bagian dengan tepat	dalam menjelaskan
Keaktifan dalam permainan Wordwall	Aktif dan responsif sepanjang permainan	Cukup aktif berpartisipasi	Perlu motivasi tambahan untuk berpartisipasi
Kerja sama kelompok	Bekerja sama dengan baik dan saling membantu	Cukup bekerja sama	Lebih banyak bekerja sendiri

H. Remedial dan Pertanyaan

Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai capaian pembelajaran, guru dapat memberikan pengulangan materi dengan pendekatan visual sederhana, seperti mengamati tumbuhan secara langsung sambil menyebutkan nama dan fungsi bagiannya, serta mengulang permainan Wordwall dengan tingkat kesulitan lebih rendah.

Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah menguasai materi, guru dapat memberikan tantangan tambahan berupa pencarian informasi mengenai jenis akar (serabut dan tunggang) atau jenis daun berdasarkan bentuk tulang daunnya, kemudian mempresentasikan temuan tersebut secara sederhana di depan kelas.

I. Refleksi Guru dan Peserta Didik

Refleksi guru

- Apakah tujuan pembelajaran tercapai secara keseluruhan?
- Bagian materi mana yang paling sulit dipahami oleh sebagian besar peserta didik?
- Apakah media Wordwall efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik?
- Apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran berikutnya?

Refleksi Peserta Didik

- Bagian tumbuhan mana yang paling menarik untuk dipelajari hari ini?
- Apakah permainan Wordwall membantu memahami fungsi bagian tumbuhan dengan lebih mudah?
- Hal apa yang masih ingin dipelajari lebih lanjut tentang fotosintesis?

Lampiran 1

Rangkuman Materi

Apa Itu Fotosintesis?

Fotosintesis merupakan proses tumbuhan menghasilkan makanannya sendiri dengan memanfaatkan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida. Proses ini terjadi terutama di daun karena di sana terdapat zat hijau daun yang disebut klorofil. Hasil dari fotosintesis berupa zat gula sebagai sumber energi tumbuhan, serta oksigen yang dilepaskan ke udara dan dibutuhkan oleh manusia dan hewan untuk bernapas.

Fungsi Akar

- Menyerap air dan zat hara (mineral) dari dalam tanah.
- Menopang dan memperkuat berdirinya tumbuhan.
- Pada beberapa tumbuhan, berfungsi sebagai tempat menyimpan cadangan makanan, misalnya pada ketela dan wortel.

Fungsi Batang

- Mengangkut air dan zat hara dari akar menuju daun.
- Mengangkut hasil fotosintesis dari daun ke seluruh bagian tumbuhan.
- Menopang daun, bunga, dan buah agar memperoleh cahaya matahari secara optimal.

Fungsi Daun

- Tempat utama berlangsungnya proses fotosintesis karena mengandung klorofil.
- Memiliki lubang-lubang kecil bernama stomata sebagai tempat keluar masuknya udara.
- Menjadi alat pernapasan tumbuhan sekaligus tempat penguapan air.

Fungsi Bunga

- Sebagai alat perkembangbiakan generatif pada tumbuhan.
- Tempat terjadinya proses penyerbukan yang dibantu oleh angin, air, atau hewan seperti kupu-kupu dan lebah.
- Pada beberapa tumbuhan, menjadi bagian yang berkembang menjadi buah setelah proses pembuahan.

Lampiran 2

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Nama	:
Kelas	:

Petunjuk Pengerjaan

Gambarlah sebuah tumbuhan lengkap dengan bagian akar, batang, daun, dan bunga pada kotak yang telah disediakan oleh guru. Setelah itu, tuliskan fungsi dari masing-masing bagian tersebut pada tabel di bawah ini berdasarkan hasil diskusi kelompok.

Bagian Tumbuhan	Fungsi
Akar	
Batang	
Daun	
Bunga	

Pertanyaan Refleksi

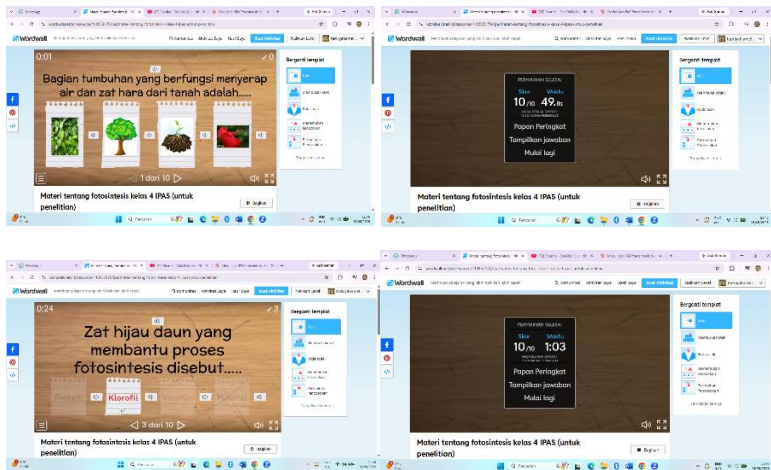
1. Menurut kelompokmu, apa yang akan terjadi pada tumbuhan jika daunnya rusak semua?
2. Mengapa akar perlu menyerap air dalam jumlah banyak setiap hari?
3. Bagian tumbuhan manakah yang menurutmu paling berperan dalam fotosintesis, dan jelaskan alasannya.

Lampiran 7 : Dokumentasi Proses Penelitian



Lampiran 8 : Dokumentasi wordwall

<https://wordwall.net/id/resource/110953170>



Lampiran 9 : Letter Of Accepted (LOA)



LETTER OF ACCEPTANCE

Dear authors:
Tazkiyah Ameliyah¹, Fajar Setiawan², Badruli Martati³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}

We are pleased to inform you that your paper entitled:

"ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR"

has been reviewed to be published at
JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Volume: 6, Number: 4

Please wait for the next process to publish the paper and make the payments for publication fee
before the deadline, visit our website for more information.

Padang, June 19, 2026

JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development

Indonesia



R. Alim Harun Pamungkas

Editor in Chief

Published by GAES (Global Action and Education for Society)
Address: Jalan Selat Sunda IV/D4 Lesanpuro, Kedung Kandang, Malang, Indonesia
Address (Branch): Komplek Pondok Pinang D7 Lubuk Buaya, Koto Tangah, Padang, Indonesia
E-mail: jpled@gaes-edu.com



Lampiran 10 : Hasil Cek Plagiasi

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMSuraba... Artikel Tazkiyah Ameliyah

 Artikel 5
 PGSD
 Universitas Muhammadiyah Surabaya

Document Details

Submission ID	
trm:oid::13594582289	26 Pages
Submission Date	4,689 Words
Jun 15, 2026, 9:32 AM GMT+7	31,868 Characters
Download Date	
Jun 15, 2026, 9:33 AM GMT+7	
File Name	
ARTIKEL-TAZKIYAH_AMELIYAH.pdf	
File Size	
370.1 KB	

7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 7%  Internet sources
- 4%  Publications
- 3%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

7%  Internet sources
4%  Publications
3%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
2	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
3	Student papers	Universitas Muhammadiyah Kotabumi	<1%
4	Internet	zombiedoc.com	<1%
5	Publication	Tri Wardani, Sukristin Sukristin, Yulita Yulita. "Peran Media Visual terhadap Minat...	<1%
6	Internet	proceedings.kopertais4.or.id	<1%
7	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
8	Internet	journal.laitasik.ac.id	<1%
9	Student papers	Universitas Sebelas Maret	<1%
10	Internet	jurnal.unpkediri.ac.id	<1%
11	Publication	Clarita Vim Kamswara, Fida Chasanatun, Murti Sumenl. "Peningkatan Minat Belaj...	<1%

12	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
13	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	<1%
14	Internet	repository.um-surabaya.ac.id	<1%
15	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember	<1%

Lampiran 11 : Pernyataan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

<https://library.um-surabaya.ac.id>
 081336590188
 perpustakaan@um-surabaya.ac.id

SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

N a m a : Tazkiyah Ameliyah
N I M : 20221115009
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains/(S1) Pendidikan Guru
Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat : Jl.Banowati 2 no.5 Kel. simolawang Kec. Simokerto Surabaya
Judul : Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam
Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan

Ardi Surya H. K.

Surabaya, 16 Juni 2026
Mahasiswa

Tazkiyah Ameliyah



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dr. Rano Abidin, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 12 : Endorsment Letter



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Pusat
Bahasa**

ENDORSEMENT LETTER

674/PB-UMS/EL/VII/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : Analysis of the Use of Gamification-Based Learning Media to
Cultivate Student Interest in Science in Elementary School

Name : Tazkiyah Ameliyah

Student ID Number : 20221115009

Department : Primary Teacher Education, Bachelor program, Faculty of Education,
Communication, and Science, Muhammadiyah University of
Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further
approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 14 July 2026
Chairperson,


Jepri Ali Saiful, Ph.D.

Lampiran 13 : Biodata Penulis



Tazkiyah Ameliyah lahir di Surabaya pada tanggal 30 Mei 2002. Penulis merupakan anak keempat dari lima bersaudara, dari Bapak Munali AS dan Ibu Siti Rochmah, S.Pd. Penulis bertempat tinggal di Jl. Banowati 2 no.5 Surabaya. Pendidikan dasar ditempuh di MI Ibnu Husain dan lulus pada tahun 2014. Setelah menyelesaikan pendidikan dasar, penulis melanjutkan pendidikan sekaligus menempuh pendidikan pesantren di PP. At-Tauhid Surabaya pada jenjang MTs dan menyelesaikannya pada tahun 2017. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di PPP. Salafiyah Bangil pada jenjang MA lulus pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta bertempat di Universitas Muhammadiyah Surabaya (UMSURA) Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains (FPKS).