

**PENGARUH GAMIFIKASI BERBASIS PILAH SAMPAH TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
SD NEGERI LAWANG URU 1 KABUPATEN PULANG PISAU**

SKRIPSI

OLEH

**REGINAE
223020212092**



**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN DAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

**PENGARUH GAMIFIKASI BERBASIS PILAH SAMPAH TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
SD NEGERI LAWANG URU 1 KABUPATEN PULANG PISAU**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

OLEH

**REGINAE
223020212092**

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN DAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Reginae
NIM : 223020212092
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pilah Sampah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri Lawang Uru 1 Kabupaten Pulang Pisau yang saya tulis adalah benar tulisan saya dan bukan hasil tulisan orang lain ataupun plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan bahwa skripsi ini hasil tulisan orang lain atau plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 24 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,

 REGINAE

NIM. 223020212092

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Reginae
NIM : 223020212092
Judul : Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pilah Sampah Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri Lawang Uru 1 Kabupaten Pulang Pisau

Skripsi ini telah disetujui untuk diujikan dihadapan tim dosen penguji skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar Universitas Palangka Raya.

Menyetujui,

Pembimbing I



Kristiani Natalina, Ph.D
NIP. 19840822 201212 2 002

Pembimbing II



Ichyatul Afrom, M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

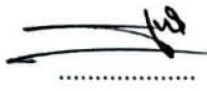


Ichyatul Afrom, M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Reginae
NIM : 223020212092
Judul : Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pilah Sampah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri Lawang Uru 1 Kabupaten Pulang Pisau

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari Senin, 25 Mei 2026 dan skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Tim Penguji
<u>Wahyu Nugroho, M.Pd</u> NIP. 19901126 202203 1 002		03-06-2026	Ketua
<u>Kristiani Natalina, Ph.D</u> NIP. 19840822 201212 2 002		08-06-2026	Anggota
<u>Ichyatul Afrom, M.Pd</u> NIP. 19810829 200912 1 003		22-06-2026	Anggota

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Reginae
NIM : 223020212092
Judul : Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pilah Sampah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri Lawang Uru 1 Kabupaten Pulang Pisau

Menyetujui,

Pembimbing I



Kristiani Natalina, Ph.D
NIP. 19840822 201212 2 002

Pembimbing II



Ichyatul Afrom, M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

Jurusan



Cahaya Afriani Napitupulu, S.Psi., M.Psi
NIP. 19870417 201212 2 001

Program Studi



Ichyatul Afrom, M.Pd
NIP. 19810829 200912 1 003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya



Dr. Rinto Alexandro, SE., MM.
NIP. 19760827 200801 1 013

ABSTRAK

Reginae, 2026. Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pilah Sampah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Lawang Uru 1 Kabupaten Pulang Pisau. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Pembimbing I: Kristiani Natalina, Pembimbing II: Ichyatul Afrom.

Kata Kunci: Gamifikasi, pilah sampah, minat belajar, IPAS, sekolah dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan gamifikasi yang dipadukan dengan kegiatan kontekstual, seperti pilah sampah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gamifikasi berbasis pilah sampah terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 24 peserta didik sesuai dengan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Instrumen penelitian telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum minat belajar peserta didik, serta statistik berupa uji normalitas dan uji *t paired sample t-test* untuk menguji hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi angket minat belajar berskala likert sebanyak 20 butir pernyataan, lembar observasi, serta dokumentasi kegiatan sebagai data sekunder.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya gamifikasi berbasis pilah sampah dalam pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata 54,33 pada *pretest* menjadi 64,41 pada *posttest*. Kenaikan sebesar 10,08 poin tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis pilah sampah memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan antusiasme dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gamifikasi berbasis pilah sampah terhadap minat belajar peserta didik. Penerapan gamifikasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

ABSTRACT

Reginae, 2026. The Effect of Waste Sorting-Based Gamification on Fifth Grade Students' Interest in Science at Lawang Uru I Elementary School, Pulang Pisau Regency. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Department of Sports Science and Elementary Education, Faculty of Teacher Training and Education, Palangka Raya University. Supervisor I: Kristiani Natalina, Supervisor II: Ichyatul Afrom.

Keywords: Gamification, sorting waste, interest in learning, social studies, elementary school.

This research was motivated by students' low interest in science learning, necessitating engaging and meaningful learning innovations. One approach is to integrate gamification with contextual activities, such as waste sorting. This study aims to analyze the effect of waste sorting-based gamification on students' interest in science learning.

This study uses a quantitative approach with a single-group pretest-posttest design. The subjects were 24 fifth-grade students, representing the research sample. Data collection used a learning interest questionnaire administered before (pretest) and after (posttest) the treatment. The research instruments underwent validity and reliability testing. Data were analyzed using descriptive statistics to obtain an overview of student interest, and statistics such as normality tests and paired-sample t-tests to test the research hypotheses. The instruments used included a 20-item Likert-scale learning interest questionnaire, observation sheets, and activity documentation as secondary data.

The results showed an increase in students' learning interest after implementing waste sorting-based gamification in science learning. This can be seen from the increase in the average score from 54.33 in the pretest to 64.41 in the posttest. The increase of 10.08 points indicates that the use of waste sorting-based gamification has a positive effect on increasing students' enthusiasm and interest in participating in science learning. In addition, the results of the hypothesis test show a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which is smaller than the significance level of 0.05, which means there is a significant influence between the use of waste sorting-based gamification on students' learning interest. The application of gamification makes the learning process more interactive, fun, and is able to increase students' active involvement.

MOTTO

Amsal 3:5-6

"Percayalah kepada TUHAN dengan segenap hatimu, dan janganlah bersandar kepada pengertianmu sendiri. Akuilah Dia dalam segala lakumu, maka Ia akan meluruskan jalanmu."

Mazmur 62:2

"Hanya dekat Allah saja aku tenang, dari pada-Nyalah keselamatanku."

Kolose 3:23

"Apapun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia."

Meski jalan yang ditempuh tidak selalu mudah, jangan biarkan hatimu kehilangan harapan. Tuhan melihat setiap air mata dan setiap ketulusan. Bersama-Nya, tidak ada perjuangan yang sia-sia, sebab yang berharga di hadapan-Nya bukanlah pengakuan manusia, melainkan hati yang tetap setia dan percaya kepada-Nya.

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih, penyertaan, dan anugerah-Nya, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua terkasih, Bapak Hartwin dan Almarhumah Ibu Tenny, penulis mengucapkan terima kasih atas kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tidak pernah terhitung nilainya. Kepada Bapak, terima kasih atas kerja keras, serta dukungan yang senantiasa menjadi penguat dalam setiap langkah penulis. Kepada Ibu, meskipun Ibu telah tiada, penulis percaya kasih sayang dan doa Ibu tetap hidup dan menyertai setiap langkah, menjadi kekuatan yang tidak terlihat namun selalu terasa dalam perjalanan hidup penulis. Skripsi ini juga merupakan wujud dari mimpi kita dahulu untuk melihat penulis menyelesaikan pendidikan hingga jenjang sarjana. Karya ini penulis persembahkan sebagai ungkapan cinta, rindu, dan rasa terima kasih.
2. Untuk Kakak Iber, terima kasih telah menjadi saudara sekaligus penyemangat dalam setiap langkah perjalanan penulis. Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Bapak dan Ibu Dosen, khususnya dosen pembimbing, Ibu Kristiani Natalina Ph.D (Pembimbing I) dan Bapak Ichyatul Afrom, M.Pd (Pembimbing II) terima kasih atas kesabaran, ilmu, bimbingan, serta arahan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, doa, dan semangat yang telah mewarnai setiap proses perjalanan ini. Terima

kasih telah menjadi bagian dari cerita, tempat berbagi suka dan duka, serta saling menguatkan hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Untuk diriku sendiri, terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk terus melangkah meskipun ada banyak rasa lelah, kecewa, takut, dan keraguan yang harus dihadapi. Terima kasih karena tidak menyerah ketika proses terasa begitu berat, dan tetap berusaha memberikan yang terbaik meskipun tidak selalu mudah. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan yang dijalani dengan sungguh-sungguh tidak akan pernah sia-sia, dan menjadi awal dari perjalanan panjang untuk terus bertumbuh, melayani, dan memberi manfaat bagi sesama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Sang Empunya segala pengetahuan dan kebijaksanaan yaitu Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan penyertaan-Nya, penulis dapat memulai hingga menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pilah Sampah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri Lawang Uru 1 Kabupaten Pulang Pisau**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Ir. Salampak, M.Si**, selaku Rektor Universitas Palangka Raya.
2. Bapak **Dr. Rinto Alexandro, SE., MM** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.
3. Ibu **Cahaya Afriani Napitupulu, M.Psi** selaku Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar Universitas Palangka Raya.
4. Bapak **Ichyatul Afrom, M.Pd** selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu **Kristiani Natalina Ph.D**, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, meluangkan waktu dan pikiran demi penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak **Ichyatul Afrom, M.Pd**, selaku dosen pembimbing II atas segala bimbingan dan arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua terkasih saya Bapak Hartwin yang selalu memberikan dukungan serta khususnya Almarhumah Ibu Tenny tercinta atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Meskipun kini ibu telah tiada doa dan cintanya tetap menjadi sumber kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Terima kasih kepada kakak penulis kak Iber yang selalu memberi doa, semangat, dan dukungan di setiap proses penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman terkasih, khususnya Nadia dan Dormian, atas bantuan dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini, serta teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
10. Serta semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menumbuhkan minat belajar pada peserta didik di sekolah dasar.

Palangka Raya, 24 Juni 2026

Reginae

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Teori yang Relevan	8
2.1.1. Pengertian Gamifikasi.....	8
2.1.2. Manfaat Gamifikasi.....	10
2.1.3. Kelebihan Gamifikasi	11
2.1.4. Kekurangan Gamifikasi	12
2.1.5. Langkah-Langkah Gamifikasi.....	14
2.1.6. Pengertian Sampah.....	20
2.1.7. Pengertian Minat	22
2.1.8. Pengertian Minat Belajar	22
2.1.9. Faktor-Faktor Minat Belajar	23
2.1.10. Indikator Minat Belajar	25
2.1.11. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	26
2.1.12. Pengertian Pembelajaran IPAS	28
2.2. Penelitian Yang Relevan	29
2.2.1. Kerangka Berpikir.....	30
2.3. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	34
3.1.1. Jenis Penelitian.....	34
3.1.2. Desain Penelitian	35
3.2. Lokasi Penelitian	36
3.3. Populasi Penelitian	37
3.4. Definisi Operasional Variabel	37

3.4.1. Variabel Bebas.....	38
3.4.2. Variabel Terikat	38
3.5. Instrumen Penelitian	39
3.5.1. Uji Validitas.....	40
3.5.2. Uji Realibilitas	42
3.6. Teknik Pengumpulan Data	43
3.6.1. Kuesioner	43
3.6.2. Observasi.....	44
3.6.3. Dokumentasi	44
3.7. Teknik Analisis Data.....	45
3.7.1. Analisis Statistik Deskriptif	45
3.7.2. Uji Normalitas.....	46
3.7.3. Uji Perbedaan Rata-Rata (T-Test)	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	50
4.2. Deskripsi Data	50
4.3. Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1. Kesimpulan.....	74
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
1.1. Penelitian Terdahulu.....	29
1.2. One Group Pretest Posttest.....	36
1.3. Jumlah Populasi	37
1.4. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner	39
1.5. Tabel Penskoran	40
1.6. Kategori Minat Belajar.....	40
1.7. Nama Validator.....	41
1.8. Uji Realibilitas	53
1.9. Data Responden	54
1.10. Statistik Deskriptif Pretest.....	55
1.11. Kondisi Awal Minat Belajar	55
1.12. Distribusi Frekuensi Awal Minat Belajar	56
1.13. Statistik Deskriptif Posttest	57
1.14. Kondisi Akhir Minat Belajar	57
1.15. Distribusi Frekuensi Akhir Minat Belajar	58
1.16. Hasil Uji Normalitas	60
1.17. Hasil Uji Paired Sample T-Test	62

DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Hal.
1. Kerangka Berpikir.....	32
2. Perbandingan Pretest dan Posttest.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal.
1. Validasi Instrumen Angket Minat.....	81
2. Hasil Perhitungan Uji Validitas	86
3. Validasi Lembar Observasi	91
4. Modul Ajar	96
5. Tahapan Gamifikasi	133
6. Hasil Observasi	140
7. Lembar Angket Pretest Siswa	146
8. Lembar Angket Posttest Siswa.....	152
9. Skor Angket Siswa	158
10. Dokumentasi	159
11. Surat Izin Penelitian	163
12. Surat Selesai Penelitian.....	164
13. Konsultasi Pembimbing I.....	165
14. Konsultasi Pembimbing II.....	166

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465-471.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using Gamification in Education: Strategies and impact. *Journal of Educational Research*, 1(1), 1-12.
- Archu, A. (2019). *Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran*. Diunduh pada tanggal 04 Desember 2025, dari: <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Arsi, A., & Herianto, H. (2021). *Langkah-Langkah Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen dengan Menggunakan SPSS*. Diunduh pada tanggal 03 Desember 2025 dari: <https://www.researchgate.net/publication/348605933>
- Apriyani, R. K., Rustanti, N., Rahayu, D. P., & Hamid, N. D. U. (2023). Sosialisasi Pengenalan dan Pemilahan Jenis Sampah Organik dan Anorganik di Panti Asuhan Anak Shaleh. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 43-60.
- Chandra, M. P. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid Di Kelas VIII E SMPN 18 Kota Jambi [Unpublished Doctoral Dissertation]. Universitas Jambi.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika pada Anak Usia Dini (6–10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2).
- Erdiana, A., Ngatmini, N., & Winarni, S. (2024). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 715-724.
- Farhan, Muhammad, & D. A. Soleh. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal PENDAS: Pendidikan Sekolah Dasar* 10.2 (2025): 278-288.
- Fatriansyah, N., Nurmaningsih, & Abdillah. (2024). *Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Video Pembelajaran di Kelas VIII*

SMP Negeri 12 Sungai Raya. Diunduh pada tanggal 05 Januari 2026, dari: <https://doi.org/10.31571/jipp.v3i3.8106>

Giatma, D. A., & Zein, N. N. L. E. (2023). *The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk*. Diunduh pada 05 Februari 2026, dari: <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>

Hananto, B. A., & Melini, E. (2024). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Desain Karakter dengan Quasi-Experiment One Group Pretest–Posttest. *Titik Imaji*, 6(2).

Harjiyono, P. (2023). *Pengertian Skala Likert dan Kelebihannya*. Diunduh pada tanggal 8 Februari 2026, dari: <https://anotherorion.com/pengertian-skala-likert-dan-kelebihannya/>

Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23-30.

Hoerudin, C. W. (2023). Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5B. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 2(1), 52–64.

Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.

Kurniawan, H. (2022). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34-43.

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the Effectiveness of Gamification as a Tool Promoting Teaching and Learning in Educational Settings: A Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549.

Lorenza, T., & Reinita, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Inside Outside Circle (IOC) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus V Kecamatan Sutera. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 186-196.

Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da.

Kindai, 18(2), 332-351. Diunduh pada Tanggal 12 November 2025, dari: <https://share.google/T2G7jnuVaoNEa4idF>

- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability*, 13(4), 2247.
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119-133.
- Naphani, A. M., & Ramli, H. M. (2024). Pengertian Minat, Perhatian, Komunikasi, dan Partisipasi dalam Psikologi Pendidikan. *Islamic Education*, 3(4).
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur penelitian, subyek penelitian, dan pengembangan teknik pengumpulan data). *Umsida Press*, 1-64.
- Nugroho, M. A. (2022). Konsep Pendidikan Lingkungan Hidup: Upaya Penanaman Kesadaran Lingkungan. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 1(2), 93–108.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(1), 446-452.
- Putri, F. P., Nugroho, A. A., & Utami, R. E. (2022). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa yang Diterapkan pada School From Home (SFH). *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(4), 355-362.
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample T-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576.
- Rahmawati, N. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Diunduh pada tanggal 05 Desember 2025 dari: <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33485>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.

- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rojabi, M.A. (2025). *Pengantar Gamification*. Bogor: Afdan Rojabi Publisher
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sosiologi pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52.
- Sarifah. (2024). "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". [Unpublished Doctoral Dissertation]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109.
- Sianturi, R. (2025). Uji Normalitas sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11(1), 1-14.
- Siti, R., Silvia, J., & Ahmad, G. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *vol, 3*, 39-47.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Sugiyono, (2013). *Metedologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono, (2017). *Metedologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono, (2018). *Metedologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.

- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 141-158.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. *JATISI*, 9(2), 1621-1630.
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android. Research and Development. *Journal of Education*, 10(1), 444-459.
- Ware, K., Mole, P. N., & Nirmalasari, Y. (2024). Validitas dan Keterbacaan Integrated Assesment Literasi Kimia dan HOTS Bermuatan Etnosains Daerah Sikka pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(4), 1103-1112.
- Yulianti, R., Syukrilla, W. A., Effendi, E., Febriyanti, T. L., Rahayu, D. S., Agung, B. H., ... & Zulaeha, O. (2024). *Metode Penelitian Eksperimen: Konsep, Implementasi, dan Studi Kasus*. Sumatera Utara: Mifandi Mandiri Digital