



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN GAMIFIKASI TERHADAP EFIKASI DIRI DAN HASIL BELAJAR IPA SEKOLAH DASAR

I Gusti Ngurah Kade Mudiana¹⁾, I Gede Astawan²⁾, dan Dewa Bagus Sanjaya³⁾

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka

¹⁾ bbid777.ngurahmudiana@gmail.com, ²⁾ igedeastawan@yahoo.com dan

³⁾ bagus.sanjaya@undiksha.ac.id

Histori artikel

Received:
15 Maret 2022

Accepted:
14 November 2022

Published:
30 November 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus 1 Airlangga Kecamatan Mendoyo yang berjumlah 178 orang. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Pohsanten yang berjumlah 31 orang dan siswa kelas V SD Negeri 1 Mendoyo Dauh Tukad yang berjumlah 22 orang. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik inferensial menggunakan uji F. Dari hasil analisis data, terungkap bahwa (1) terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri siswa yang ditunjukkan dengan nilai f signifikansi $0,00 < 0,05$ dengan rata-rata skor efikasi diri siswa kelompok eksperimen sebesar 66,77 lebih baik dari pada rata-rata skor efikasi diri siswa kelompok kontrol sebesar 50,27, (2) terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap hasil belajar IPA siswa yang ditunjukkan dengan nilai f signifikansi $0,00 < 0,05$, dengan rata-rata nilai IPA siswa kelompok eksperimen sebesar 82,71 lebih besar dari pada rata-rata nilai IPA siswa kelompok kontrol sebesar 60,91 (3) terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa yang ditunjukkan dengan nilai f signifikansi $0,00 < 0,05$.

Kata-kata Kunci: media pembelajaran interaktif, gamifikasi, efikasi diri, hasil belajar IPA

*Corresponding author: I Gusti Ngurah Kade Mudiana (bbid777.ngurahmudiana@gmail.com)

Abstract. This research aims to determine the effect of gamification assisted by interactive learning media on self-efficacy and science learning outcomes for grade 5 Elementary School. This type of research is a quasi-experimental research. The population of this study were all in grade 5 in Airlangga Cluster 1, Mendoyo District which opened 178 people. The samples of this research were the grade 5 of SD Negeri 1 Pohsanten who opened 31 people and the grade 5 of SD Negeri 1 Mendoyo Dauh Tukad who opened 22 students. The data collected were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistics. Inferential statistical analysis using the F test. Based on the results of data analysis, it was found that the average self- efficacy score of the experimental group students was 66.77 which was better than the average self-efficacy score of the control group students was 50.27, the average science score of the experimental group students of 82.71, which is greater than the average science value of group students of 60.91, (1) there is an effect of gamification-based interactive learning media on students' self-efficacy as indicated by a significance f value of $0.00 < 0.05$, (2) there is an effect of gamification assisted by interactive learning media on students' science learning outcomes which is indicated by a significance f value of $0.00 < 0.05$, (3) there is an influence of gamification assisted by interactive learning media on self-efficacy and student science learning outcomes indicated by a significance f value $0.00 < 0.05$.

Keywords: interactive learning media, gamification, self-efficacy, science learning outcomes

Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang mempelajari alam beserta isinya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang digemari oleh siswa. Materinya berkaitan dengan peristiwa alam, lingkungan, makhluk hidup, dan alam beserta isinya. Menurut Riastini dkk. (2016) secara harfiah, sains dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Tujuan utama dalam mempelajari mata pelajaran ini adalah untuk memahami berbagai rahasia alam yang terjadi di lingkungan sekitar dan menjaga atau melestarikan alam beserta isinya serta mempersiapkan siswa yang melek sains dan teknologi sebagai bekal hidup (Trianto, 2012). Banyak sekali rahasia alam yang belum dapat diungkap oleh manusia.

Kejadian yang melanda dunia seperti saat ini yaitu *pandemi Covid-19* menyebabkan perubahan sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar untuk proses kegiatan belajar mengajar (KBM) tatap muka secara langsung sementara waktu ditiadakan. Proses KBM di masa Pandemi dengan menggunakan sistem daring. Keberhasilan dalam pendidikan di Indonesia kedepannya adalah tergantung kepada kemerdekaan belajar, sehingga perlu proses pembelajaran sekolah, guru dan siswa mempunyai kebebasan dalam berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif.

Penggunaan sistem daring yang monoton menyebabkan siswa menjadi bosan dan pada akhirnya membuat hasil belajar siswa menurun, sehingga perlu penerapan aplikasi yang menarik agar mampu membuat efikasi diri siswa meningkat. Salah satu aplikasi yang mampu membuat siswa tertarik dalam belajar adalah media *Quizizz*. Bahar (2017) menyatakan *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis

interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya penilaian formatif. Kemudian Aini (2019) menyatakan bahwa, pemanfaatan media pembelajaran *Quiziz* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbantuan TIK.

Berdasarkan hasil observasi pada Kegiatan Belajar Mengajar secara daring yang telah dilaksanakan di Gugus 1 Airlangga Kecamatan Mendoyo, menunjukkan bahwa masih banyak guru kelas V di Gugus 1 Airlangga Kecamatan Mendoyo dalam mengembangkan media aplikasi pembelajaran sistem daring belum optimal. Proses pembelajaran hanya berfokus pada grup WhatsApp (WA), sehingga guru lebih banyak memberikan tugas dan latihan tanpa ada penjelasan materi.

Berkaitan dengan hasil belajar IPA, literasi sains juga merupakan salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh peserta didik. Literasi sains didefinisikan sebagai suatu pengetahuan dan keterampilan ilmiah untuk menganalisis pertanyaan ataupun pernyataan, yang pada akhirnya peserta didik dapat menarik kesimpulan berdasar pada data yang disediakan (Hapsari, dkk., 2016). Selain itu, literasi sains juga diartikan sebagai kemampuan memahami konsep dan proses sains untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisna, 2021). Sayangnya, studi oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan hasil bahwa, angka literasi sains peserta didik di Indonesia cenderung rendah. Pada tahun 2015, skor literasi sains peserta didik Indonesia adalah 403, berada pada peringkat 62 dari 70 negara peserta survei lainnya. Kemudian pada siklus kedua, tahun 2018 memperoleh rata-rata skor 396 dengan peringkat 70 dari 78 negara peserta studi PISA (Sutrisna, 2021). Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa, literasi sains (melek sains) peserta didik di Indonesia berada pada kategori rendah selama kurang lebih enam tahun terakhir.

Ruhimat, dkk. (2013) menyatakan pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Pada proses pembelajaran IPA dapat efektif dan kreatif maka guru harus bisa menentukan media atau aplikasi yang cocok dan menarik. Karena media adalah suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Semakin tepat media aplikasi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, diharapkan semakin efektif pada pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu media aplikasi yang cocok yaitu *Quizizz* yang dicanangkan mengganti media aplikasi pembelajaran WA grup karena model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan siswa akan lebih tertarik dalam belajar.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *eksperiment* dengan jenis *quasi eksperiment* bertujuan untuk mengetahui perbedaan dua variabel atau lebih kelompok yang menjadi subjek penelitian (Sugiyono, 2017) dan desain *Single Factor Independent Group Design*.

Penelitian melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan atau *treatment* berupa pembelajaran dengan media *pembelajaran* interaktif berbantuan gamifikasi sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan atau *treatment* (tetap menggunakan pembelajaran konvensional). Pada akhir pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol akan sama-sama diberikan *post-test* berupa tes hasil belajar yaitu tes pilihan ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus 1 Airlangga Kecamatan Mendoyo tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 178 orang. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*.

Dalam penelitian ini data efikasi diri siswa didapatkan melalui data hasil angket dan hasil belajar IPA siswa dalam penelitian ini didapatkan melalui hasil *post-tes* dengan menggunakan tes pilihan ganda. Uji validitas yang dilakukan pada instrumen efikasi diri adalah validitas isi, validitas butir soal, dan reliabilitas. Uji validitas hasil belajar IPA adalah validitas isi, validitas butir soal, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan *MANOVA*. Dalam penelitian ini uji asumsi yang dilakukan meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians dan uji korelasi antar variabel terikat.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada Tabel dibawah ini disajikan uji normalitas data kelompok eksperimen dengan menggunakan bantuan program SPSS:

Tabel 1. Rekap Hasil Pengujian Normalitas

Variabel	Kolmogorov Smirnov	Kesimpulan
A1Y1	0,200	Normal
A1Y2	0,200	Normal
A2Y1	0,115	Normal
A2Y2	0,124	Normal

Berdasarkan tabel 1 diatas, diketahui bahwa Sig. efikasi diri siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi yaitu $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data efikasi diri siswa normal. Pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi Sig $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar adalah normal. Efikasi Diri siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu $0,115 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data efikasi diri siswa normal. Pada hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional Sig $0,124 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar adalah normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Levene. Data dikatakan homogen apabila harga koefisien Sig. pada output Levene Statistic lebih besar daripada nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05).

Tabel 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas	Levene Statistic
Skor Efikasi Diri	0,885
Skor Hasil Belajar IPA	0,538

Berdasarkan bantuan program SPSS 25 *for Windows* didapat hasil bahwa nilai sig. untuk skor Efikasi Diri siswa adalah 0,885 jauh melebihi 0,05. Begitu pula pada skor hasil belajar IPA nilai sig. adalah 0,538 juga jauh melebihi 0,05. Dari data tersebut maka varian dari dua kelompok tersebut mempunyai varians yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Uji multikolinearitas dikenakan terhadap sesama variabel terikat pada masing-masing model pembelajaran yang diterapkan yaitu skor Efikasi Diri (Y1) dan skor hasil belajar IPA (Y2). Untuk pengujian ini digunakan korelasi *product moment* antara sesama Variabel terikat pada masing-masing model pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk menentukan multikolonearitas adalah dengan menggunakan SPSS 25 *For Windows* dengan nilai VIF (*variance inflation factors*). Pengujian yang dipakai, jika nilai VIF disekitar angka 1 atau mendekati 1 maka tidak terdapat masalah multikoloniaritas dalam model regresi dan jika koefeson korelasi antara Variabel kurang dari 0,8 berarti tidak ada masalah multikoloniaritas. Setelah dilakukan analisis dengan korelasi *product moment* diperoleh koefeson korelasi antar masing-masing Variabel terikat seperti tampak pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Matrik Interkorelasi Antar Sesama Variabel Terikat Untuk Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Gamifikasi

		Coefficients ^a	
		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Nilai Efikasi Diri Kelas Eksperimen	1.000	1.000

Tabel 4. Matrik Interkorelasi Antar Sesama Variabel Terikat Untuk Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Pembelajaran Konvensional

		Coefficients ^a	
		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Nilai Efikasi Diri Kelas Kontrol	1.000	1.000

Berdasarkan hasil Uji SPSS 25 *for windows* terlihat bahwa antara sesama Variabel terikat yaitu 1.000 berarti antara sesama variabel terikat tidak terjadi multikoloniaritas.

Uji hipotesis dilakukan setelah pengumpulan data terkumpul. Sebelumnya dilakukan uji persyaratan terlebih dahulu untuk memastikan data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogeny (sama). Setelah data dipastikan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis karena syarat untuk melakukan uji hipotesis sudah terpenuhi.

Hipotesis pertama menyatakan : terdapat perbedaan Efikasi Diri pada siswa kelas V Sekolah Dasar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran Konvensional.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Efikasi Diri Siswa

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	.021	.885	17.147	51	.000	16.501	.962	14.569	18.433
	Equal variances not assumed			17.086	44.797	.000	16.501	.966	14.556	18.447

Tabel di atas menunjukkan nilai F dengan signifikansi (0,00) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan Efikasi Diri pada siswa kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi (A1) memiliki skor Efikasi Diri dengan rata-rata sebesar 66,77, sedangkan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional memiliki skor Efikasi Diri dengan rata-rata sebesar 50,27. Jadi dari hasil analisis data dan uji ANAVA satu jalur menunjukkan bahwa Efikasi Diri siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi berbeda dengan Efikasi Diri siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hipotesis kedua menyatakan : terdapat perbedaan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Hasil Belajar IPA Siswa

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	14.508	.000	5.784	51	.000	21.801	3.769	14.234	29.367
	Equal variances not assumed			5.316	31.263	.000	21.801	4.101	13.439	30.162

Tabel diatas menunjukkan nilai F dengan signifikansi (0,00) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi (A1) memiliki skor hasil belajar dengan rata-rata sebesar 82,71, sedangkan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional memiliki skor hasil belajar dengan rata-rata sebesar

60,91. Jadi dari hasil analisis data dan uji ANAVA satu jalur menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi berbeda dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hipotesis ketiga menyatakan : terdapat perbedaan Efikasi Diri dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPA Siswa

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Nilai					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	14619.446 ^a	3	4873.149	50.057	.000
Intercept	437165.870	1	437165.870	4490.531	.000
Kelompok	14619.446	3	4873.149	50.057	.000
Error	9929.988	102	97.353		
Total	497440.000	106			
Corrected Total	24549.434	105			
a. R Squared = .596 (Adjusted R Squared = .584)					

Tabel diatas menunjukkan nilai F dengan signifikansi (0,00) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan Efikasi Diri dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hipotesis pertama, Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan signifikansi $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan efikasi diri antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional diterima. Sehingga secara keseluruhan efikasi diri siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi berbeda secara signifikan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hipotesis Kedua, Hasil uji hipotesis dua menunjukkan signifikansi $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional, diterima. Sehingga secara keseluruhan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi berbeda secara signifikan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hipotesis Ketiga, Hasil uji hipotesis ketiga menunjukkan signifikansi $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan efikasi diri dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan efikasi diri dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional, diterima. Sehingga secara keseluruhan perbedaan efikasi diri dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi berbeda secara signifikan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Gugus I Airlangga Kecamatan Mendoyo. Hal ini didukung juga oleh pernyataan Jusuf (2016) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Selain itu, Aini (2019) berdasarkan hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa penerapan media *Quizizz* dapat menghasilkan media yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media Pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi dalam pembelajaran IPA dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat membangun pemahaman siswa ke arah yang lebih baik. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Agustina dan Rusmana (2019)

menyatakan bahwa penggunaan media *online* yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki efikasi diri yang kuat untuk belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dan analisis data, serta kesesuaian dengan hipotesis dan rumusan masalah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : 1) Terdapat perbedaan efikasi diri pada siswa kelas V antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA pada siswa kelas V antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. 3) Terdapat perbedaan efikasi diri dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamifikasi dengan siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dengan demikian maka pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi berpengaruh terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Gugus 1 Airlangga Kecamatan Mendoyo.

Daftar Pustaka

- Agustina, Lasia dan Indra Martha Rusmana. (2019). "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz". Jurnal Universitas Indraprasta PGRI
- Aini, Yulia Isratul. (2019). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu". Jurnal FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
- Bahar, Ayunara. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. <http://www.ahzaa.net/> diakses 16 Oktober 2020.
- Hapsari, D. D., Lisdiana, L., & Sukaesih, S. (2016). Pengaruh pembelajaran berbantuan proyek berbantuan modul daur ulang limbah pada literasi sains. *Journal of Biology Education*, 5(3), 302-309.
- Jusuf, Heni. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. Jurnal TICOM Vol. 5 No.1 September.
- Riastini, Putu Nancy. dkk. (2016). *Pembelajaran IPA SD*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ruhimat, Toto, dkk. (2013). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683-2694.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.