

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II
SD NEGERI 020 BONANDOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh
Rizka Ayu Nasution
NIM. 22160031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026/2027**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II
SD NEGERI 020 BONANDOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

Rizka Ayu Nasution
NIM. 22160031

Pembimbing I


Junita Irawati, M.A
NIP. 196501151998032001

Pembimbing II


Namiroh Lubis, M.Pd
NIP. 199602262025212004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Ayu Nasution
NIM : 22160031
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tempat, Tanggal Lahir : Huraba, 14 Agustus 2004
Alamat : Huraba II, Kec. Siabu, Kab. Mandailing Natal

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 020 Bonandolok" Adalah benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang di ambil dari sumbernya dan saya bertanggung jawab penuh atas semua data yang termuat didalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Agustus 2026

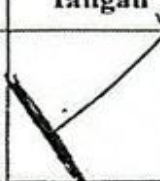
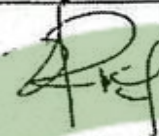
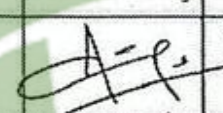
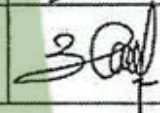

Kizka Ayu Nasution
Nim. 22160031

STAIN MADINA

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini Berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 020 Bonandolok" Rizka Ayu Nasution, NIM: 22160031, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 21 Agustus 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

NO	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. H. Kasman, S.Pd.I, M.A NIP.197007191997121001	Ketua Sidang/ Penguji I		18/09/26
2	Resdilla Pratiwi, M.Hum NIP.199110062019032009	Sekretaris Sidang/ Penguji II		23/09/26
3	Junita Irawati, M.A NIP.196501151998032001	Penguji III		24/09/26
4	Lia Agustina Damanik, M.Hum NIP.199007312019082001	Penguji IV		23/09/26

Panyabungan, September 2026
Mengesahkan
Ketua STAIN Mandailing Natal



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Skripsi atas nama Rizka Ayu Nasution, NIM. 22160031 yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 020 Bonandolok”** Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk di Sidang Munaqasyahkan

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2026

Pembimbing I

Pembimbing II


Junita Irawati, M.A
NIP. 196501151998032001


Namiroh Lubis, M.Pd
NIP. 199602262025212004

STAIN MADINA

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik mereka yang tidak pernah gagal, tetapi milik mereka yang tidak pernah menyerah.”

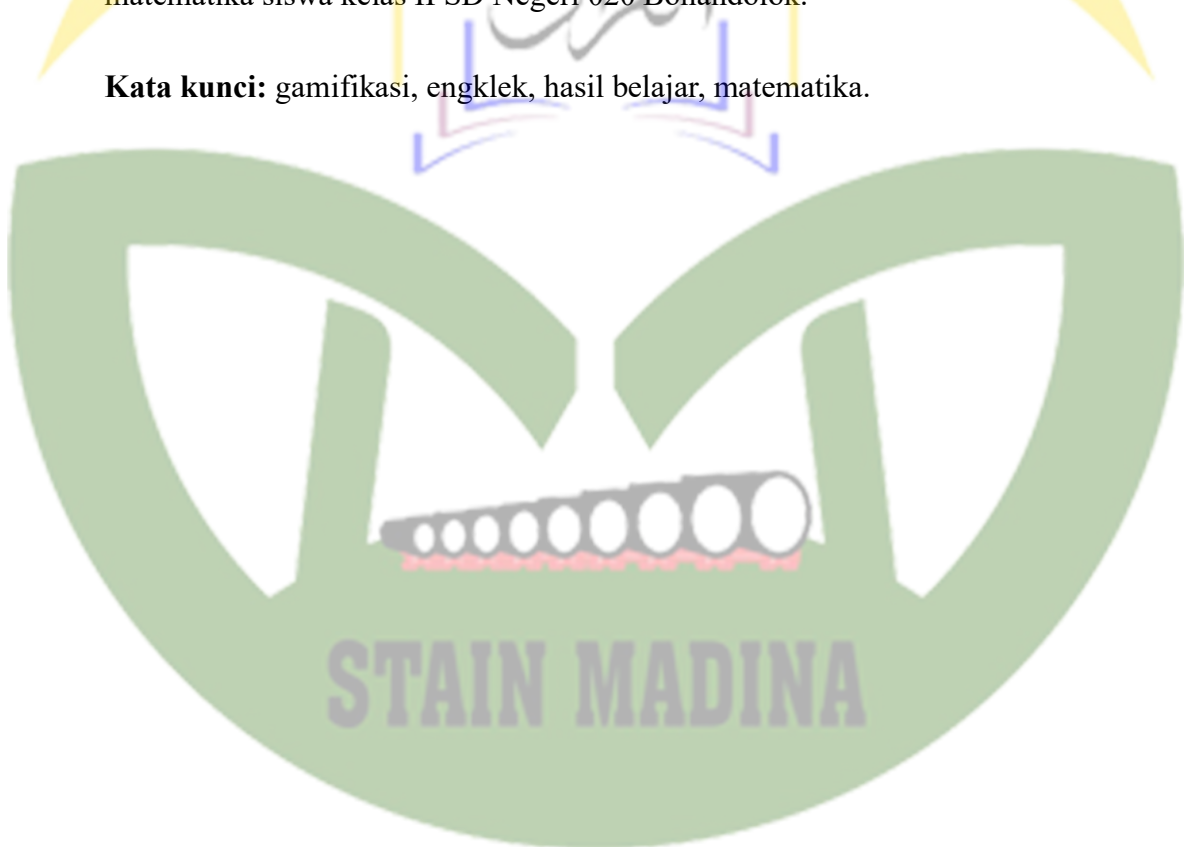
— B. J. Habibie



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Non-equivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 43 siswa, terdiri dari 23 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 5,96 menjadi 8,87, sedangkan kelas kontrol dari 5,00 menjadi 6,10. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,015 < 0,05$ dengan $t_{hitung} = 2,552$ dan $df = 41$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok.

Kata kunci: gamifikasi, engklek, hasil belajar, matematika.



ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of a gamification learning model based on the traditional game of engklek on the mathematics learning outcomes of second-grade students at SD Negeri 020 Bonandolok. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Non-equivalent Control Group Design. The sample consisted of 43 students, including 23 students in the experimental class and 20 students in the control class. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using descriptive statistics and an independent samples t-test. The results showed that the average score of the experimental class increased from 5.96 to 8.87, while the control class increased from 5.00 to 6.10. The t-test results showed a significance value of $0.015 < 0.05$, with $t_{count} = 2.552$ and $df = 41$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted, indicating a significant effect of the gamification learning model based on the traditional game of engklek on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: gamification, engklek, learning outcomes, mathematics.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, karunia, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 020 Bonandolok” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi yang penulis tempuh.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dukungan, motivasi, serta doa. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mara Samin Lubis M.Ed, sebagai Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Ibu Rahmi Seri Hanida M.Pd, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Junita Irawati, S.Pd, M.A dan Ibu Namirih Lubis, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan arahan, dukungan serta waktu kepada peneliti sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
4. Ibu Masitoh Hasibuan selaku dosen validator yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan terhadap tes penelitian.
5. Ibu Hotnida, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 020 Bonandolok yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang ibu pimpin.
6. Ibu Seriati Pohan, S.Pd selaku wali kelas II A SD Negeri 020 Bonandolok yang telah memberikan izin serta meluangkan waktu untuk peneliti selama proses pengambilan data.
7. Ibu Seri Masjuni, S.Pd selaku wali kelas II B SD Negeri 020 Bonandolok yang telah memberikan izin serta membantu kelancaran peneliti selama pengambilan data dikelas.

8. Teristimewa kepada kedua orang tuaku tercinta, dengan penuh rasa hormat dan syukur penulis mengucapkan terima kasih atas segala doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan moril dan materil yang selalu diberikan. Penulis memahami dan merasakan bahwa dukungan yang kalian berikan selama ini hadir dalam bentuk yang berbeda, kalian mungkin tidak selalu mengucapkannya, tetapi tindakan dan keberadaan kalian adalah bukti kasih sayang yang tak terhingga. Setiap Langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya skripsi ini, adalah bagian dari doa dan harapan dari kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah kalian berikan.
9. Untuk adikku Dara Anggini Nasution dan Samuddin Nasution, terima kasih yang selalu menjadi pelengkap dinamika dalam hidup penulis. Dibalik kekeraskepalaan dan tingkah laku yang menguji kesabaran, kalian adalah sosok yang mengajari penulis banyak hal tentang arti menerima dan menyayangi. Kehadiran kalian adalah motivasi tersendiri dalam setiap langkah perjuangan ini, termasuk dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada kawan-kawan mahasiswa PGMI dan seluruh sahabat seperjuangan angkatan 2022, terima kasih atas kebersamaan, dukungan dan semangat yang telah diberikan banyak kenangan, cerita, dan perjuangan yang telah dilalui bersama hingga sampai pada tahap ini.
11. Kepada teman seperjuangan saya di kampus, Salmiah Indriyani dan Sarah khairani Hakim. Terimakasih yang tak terhingga karena telah menemani, membantu, dan menjadi tempat berdiskusi serta berbagi lelah selama proses penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai, kehadiran dan dukungan kalian sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan penelitian, hingga penyusunan dan penyajian hasil akhir, masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan pengetahuan, wawasan akademis, serta pengalaman yang dimiliki penulis menjadi salah satu faktor yang menyebabkan skripsi ini belum dapat mencapai kesempurnaan, baik dalam hal kedalaman analisis data mengenai

penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek, sistematika penulisan, maupun penyajian materi penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

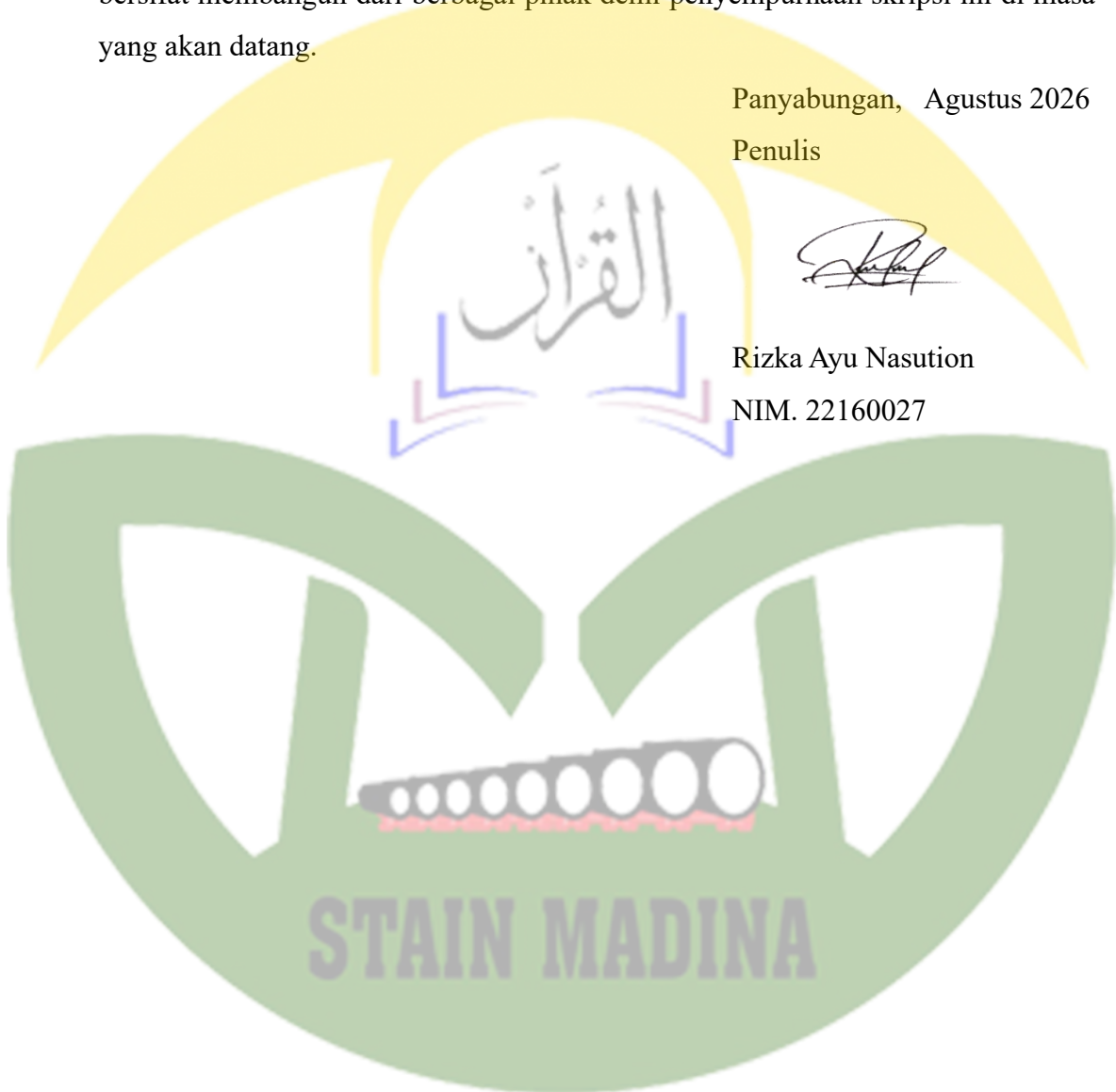
Panyabungan, Agustus 2026

Penulis



Rizka Ayu Nasution

NIM. 22160027



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi Teoritik.....	8
1. Model Pembelajaran Gamifikasi.....	8
2. Indikator Gamifikasi Berbasis Permainan Tradisional Engklek	10
3. Permainan Tradisional Engklek	12
4. Integrasi Gamifikasi Berbasis Engklek.....	14
5. Tinjauan Hasil Belajar.....	17
B. Hasil Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Tempat dan Waktu penelitian	24

B. Metode dan Desain Penelitian.....	25
C. Populasi dan Sampel	26
D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Kontrol Terhadap Validitas Internal	29
F. Teknik Analisis Data	30
G. Hipotesis Statistik.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Profil Sekolah.....	36
B. Analisis Instrumen Penelitian	36
C. Deskripsi Data.....	39
D. Pengujian Prasyarat Analisis.....	41
E. Pengujian Hipotesis.....	43
F. Temuan Penelitian.....	43
BAB V PENUTUP	52
1. Kesimpulan	52
2. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Matematika Siswa.....	3
Tabel 2.1 Tahapan Penerapan Gamifikasi Berbasis Permainan Tradisional Engklek	16
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir.....	24
Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal	29
Tabel 3.3 Kriteria Indeks Kesukaran.....	34
Tabel 3.4 Indeks Daya Pembeda	34
Tabel 4.1 Instrumen Tes Hasil Belajar	37
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha	39
Tabel 4.3 Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	39
Tabel 4.4 Hasil Deskripsi Data.....	41
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	42
Tabel 4.6 Hasil Uji N-Gain	43
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	44
Tabel 4.8 Hasil Uji ANCOVA.....	45
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Cohen's d.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	54
Lampiran 2. Surat Pengantar Penelitian.....	56
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	57
Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Tes Ahli Penelitian	58
Lampiran 5. Pernyataan Ahli Tes Penelitian	61
Lampiran 6. Rekapitulasi Ahli Materi.....	62
Lampiran 7. Pernyataan Validator Ahli Materi	66
Lampiran 8. Rekapitulasi Ahli Media	68
Lampiran 9. Pernyataan Validator Ahli Media.....	72
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Peserta Didik	74
Lampiran 11. Modul Ajar.....	82
Lampiran 12. Dokumentasi.....	96
Lampiran 13. Daftar Riwayat Hidup.....	99

STAIN MADINA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya rendahnya hasil belajar siswa pada materi operasi hitung. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok. Berdasarkan hasil observasi prapenelitian dan informasi dari guru kelas II, proses pembelajaran matematika masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Data awal menunjukkan bahwa dari 23 siswa, sebanyak 13 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Penggunaan pembelajaran yang lebih menarik diperlukan karena karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan, konkret, dan melibatkan pengalaman langsung (Putranti, 2016). Pembelajaran konvensional yang dominan pada penyampaian materi dapat membuat siswa kurang tertarik dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal (Puspitasari, 2020). Oleh karena itu, diperlukan alternatif pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan, seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan, dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, permainan tradisional engklek tidak hanya digunakan sebagai permainan, tetapi dipadukan dengan elemen gamifikasi yang dikaitkan langsung dengan aktivitas dan tujuan pembelajaran matematika. Dengan demikian, siswa memperoleh

pengalaman belajar melalui aktivitas fisik sekaligus menyelesaikan tugas-tugas matematika.

Pemilihan gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek didasarkan pada karakteristiknya yang sesuai dengan pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Engklek merupakan permainan yang dekat dengan dunia anak, melibatkan aktivitas fisik, aturan permainan, tantangan, dan pencapaian tertentu sehingga dapat dikombinasikan dengan elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan. Penggunaan gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek dipilih sebagai alternatif pembelajaran yang tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memanfaatkan permainan yang sederhana, familiar, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek dapat dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran matematika. (Sofiyati, 2024) mengembangkan permainan “GAMES” berupa modifikasi permainan engklek untuk pembelajaran operasi hitung pada siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok. Penelitian lainnya oleh (Cuhanazriansyah dkk, 2025) menerapkan elemen gamifikasi berupa poin, level, reward, dan kompetisi tim dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek. Sementara itu, (Putra dkk, 2023) menggunakan kuis digital berbasis poin dalam pembelajaran matematika. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya pemanfaatan permainan atau elemen gamifikasi dalam pembelajaran matematika, tetapi terdapat perbedaan pada media, bentuk aktivitas, dan konteks penerapannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, masih terdapat ruang penelitian untuk mengkaji penerapan gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek yang secara khusus mengintegrasikan elemen gamifikasi dengan aktivitas pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok serta membandingkannya dengan model *Problem Based Learning*

(PBL). Penelitian ini tidak hanya menggunakan engklek sebagai permainan, tetapi mengintegrasikan unsur poin, tantangan, level, dan reward ke dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas permainan menjadi bagian dari strategi pembelajaran matematika.

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, sementara permainan tradisional engklek juga telah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan permainan engklek dengan elemen gamifikasi, seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan, dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi *research gap* tersebut dengan menerapkan gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan serta menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas II SD.

Data yang di peroleh dari hasil pengamatan berdasarkan observasi pada kegiatan prapenelitian yang dilakukan di SD Negeri 020 Bonandolok, peneliti mendapat informasi dari guru kelas II, bahwa guru masih menggunakan metode konvensional dan hasil belajar matematika sebagian peserta didik pada mata pelajaran matematika belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Matematika Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Matematika
1	AN	73
2	AR	66
3	AS	69
4	BB	63
5	DA	70
6	DD	70
7	FE	63
8	FR	63

9	HA	70
10	HM	65
11	IH	75
12	IR	69
13	LH	63
14	MM	65
15	NA	64
16	NE	71
17	RA	71
18	RY	74
19	SA	65
20	SI	72
21	SK	64
22	TA	65
23	TW	73

Berdasarkan Tabel 1.1, diketahui bahwa dari 23 siswa terdapat 10 siswa (43,48%) yang memperoleh nilai mencapai KKTP, yaitu nilai ≥ 70 . Sementara itu, sebanyak 13 siswa (56,52%) memperoleh nilai dibawah KKTP, yaitu nilai < 70 . Dengan demikian, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 November 2025, peneliti dengan Ibu Seriati pohan S.Pd sebagai guru wali kelas II SD Negeri 020 Bonandolok yang menyatakan bahwa: Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Siswa juga cenderung kurang aktif saat pembelajaran berlangsung dan mudah merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket saja (Hasil wawancara dengan guru kelas II, 2025).

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh kemampuan siswa semata, tetapi juga dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut mendasari penulis memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 020 Bonandolok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok masih rendah, ditunjukkan oleh masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKTP.
2. Keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan.
3. Pembelajaran matematika belum menerapkan gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek yang memanfaatkan elemen permainan seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok dengan materi pembelajaran matematika yang berfokus pada operasi hitung, yaitu penjumlahan dan pengurangan. Pembatasan ini dilakukan agar materi yang dikaji lebih terfokus dan sesuai dengan tingkat kemampuan serta kurikulum yang berlaku pada kelas II. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek, yang diterapkan dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

D. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang ada, maka perumusan masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek di SD Negeri 020 Bonandolok?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning*?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan permainan tradisional engklek dengan siswa yang menggunakan model *problem based learning*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek di SD Negeri 020 Bonandolok.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 020 Bonandolok yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Pendidikan Matematika, khususnya pada materi operasi hitung di sekolah dasar. Penelitian ini dapat memperkaya kajian

mengenai efektivitas model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menguatkan landasan teori tentang integrasi budaya lokal, aktivitas fisik, dan teknologi dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran kepada guru mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika. Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan model pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis permainan. Penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbasis permainan tradisional engklek diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika, sekaligus membantu mengurangi kecemasan dan rasa bosan terhadap matematika. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan numerasi, kemampuan sosial, dan apresiasi terhadap budaya lokal.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika berbasis Kurikulum Merdeka. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam mendorong pemanfaatan model pembelajaran berbasis teknologi dan

budaya lokal sebagai bagian dari inovasi pembelajaran, sehingga sekolah dapat mengembangkan profil pelajar Pancasila yang lebih utuh.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji model pembelajaran gamifikasi, permainan tradisional, atau integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan perbandingan dalam pengembangan penelitian dengan variabel, metode, atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta menginspirasi pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual di masa depan.

