

Pengaruh Gamifikasi Dengan Resitasi dan Pengetahuan Awal Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa

Nudia Dwi Izza Salsabilah*, Citra Kurniawan, Eka Pramono Adi

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

*Corresponding author, email: nudia.dwi.2101216@students.um.ac.id

Riwayat artikel

Diajukan: 17 Mei 2025

Direvisi: 28 Juni 2025

Diterima: 1 Juli 2025

Diterbitkan: 19 Agustus 2025

Kata kunci

Gamifikasi

Pengetahuan awal

Tingkat pemahaman

Abstrak

Penelitian ini membahas pengaruh gamifikasi yang dikombinasikan dengan resitasi dan pengetahuan awal terhadap tingkat pemahaman siswa dalam mata pelajaran pertama. Desain kuasi-eksperimental digunakan dengan melibatkan dua kelompok yaitu, satu kelompok mendapatkan pembelajaran melalui gamifikasi dengan resitasi, sementara kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa gamifikasi dengan resitasi. Pretest dan posttest digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam penelitian ini. Analisis data dilakukan menggunakan ANOVA 2x1 untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dengan resitasi yang didukung oleh pengetahuan awal yang lebih tinggi secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan potensi penerapan pendekatan pengajaran inovatif dalam meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

How to cite: Salsabilah, N. D. I., Kurniawan, C., & Adi, E. P. (2025). Pengaruh Gamifikasi Dengan Resitasi dan Pengetahuan Awal Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 75–82. doi: 10.17977/um027v10i12025p75-82

1. Pendahuluan

Masalah tingkat pemahaman siswa yang rendah tetap menjadi tantangan utama dalam pendidikan. Data PISA 2018 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia usia 15 tahun belum mencapai standar minimum dalam membaca dan matematika (Hewi et al., 2020). Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

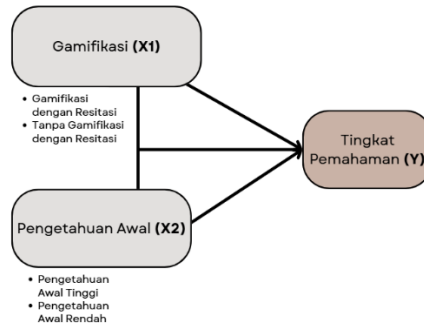
Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan ke dalam konteks pembelajaran (Pahlawan & Tambusai, 2023). Gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sejalan dengan Teori Determinasi Diri (Deci & Ryan, 1985), yang memenuhi kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterkaitan psikologis. Selain gamifikasi, pengetahuan awal siswa juga memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran. Pengetahuan awal memungkinkan siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan kerangka kognitif yang sudah ada, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam (Hailikari, 2009). Untuk memperkuat pemahaman siswa, digunakan pula metode resitasi yang menekankan pengulangan, diskusi, dan evaluasi materi, merupakan pendekatan lain yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Kusuma, 2019; Marzuki & Widodo, 2023).

Meskipun pendekatan gamifikasi, resitasi, dan pengetahuan awal telah banyak diteliti secara terpisah, masih sedikit penelitian yang secara integratif mengkaji ketiganya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh dan interaksi antara penggunaan gamifikasi dengan resitasi dan tingkat pengetahuan awal siswa terhadap pemahaman mereka dalam pembelajaran. Fokus utama penelitian ini mencakup: (1) perbedaan pemahaman antara siswa yang belajar dengan dan tanpa gamifikasi-resitasi, (2) pengaruh pengetahuan awal terhadap pemahaman, serta (3) interaksi antara metode pembelajaran dan pengetahuan awal dalam menentukan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan utama terkait efektivitas pendekatan pembelajaran interaktif. Pertama, apakah rumusan masalah pertama memiliki perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang belajar dengan gamifikasi dan metode pembacaan dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa pendekatan. Kedua, apakah ada perbedaan pemahaman antara siswa dengan pengetahuan awal yang tinggi dan rendah? Ketiga, apakah ada interaksi antara penggunaan gamifikasi dan pembacaan dengan tingkat pengetahuan awal tentang pemahaman siswa.

2. Method

2.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu dengan desain faktorial 2×1 , yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa gamifikasi dengan metode resitasi dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Desain ini dipilih karena dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh dari dua variabel bebas secara simultan maupun interaksinya terhadap satu variabel terikat.



Gambar 1. Desain Eksperimen

Dari gambar 1, mencakup dua variabel independen dan satu variabel terikat. Variabel independen pertama (X1) adalah penggunaan gamifikasi dengan resitasi, sedangkan variabel independen kedua (X2) adalah tingkat pengetahuan awal siswa (tinggi dan rendah). Variabel terikat (Y) adalah tingkat pemahaman siswa. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis pengaruh setiap variabel independen secara terpisah, serta interaksi mereka dengan variabel terikat. Oleh karena itu, pendekatan ini cocok untuk menguji hipotesis tentang pengaruh gamifikasi, pengetahuan awal dan interaksi keduanya pada tingkat pemahaman siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis yang terdiri atas pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur pengetahuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah perlakuan guna mengetahui peningkatan tingkat pemahaman siswa. Langkah-langkah penelitian dilakukan sebagai berikut:

Pre-test diberikan untuk mengukur pengetahuan awal siswa dan mengelompokkannya menjadi dua kategori: Tinggi (nilai ≥ 71), Rendah (nilai < 71), Kategori ini mengacu pada kriteria dari Musriatus Sa'adah (2014).

Pemberian perlakuan: Kelas eksperimen: gamifikasi dengan metode resitasi. Kelas kontrol: pembelajaran tanpa gamifikasi dan tanpa metode resitasi.

Post-test dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah pembelajaran. Instrumen tes berupa 25 soal pilihan ganda, dengan skor 4 untuk setiap jawaban benar dan 0 untuk salah. Total skor maksimum adalah 100. Soal-soal telah divalidasi oleh guru mata pelajaran untuk menjamin validitas isi.

Analisis lebih lanjut dilakukan dengan uji statistik yang relevan untuk menguji pengaruh gamifikasi dan pengetahuan awal terhadap tingkat pemahaman siswa.

2.2. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah seluruh data dari responden terkumpul. Tahapan analisis dimulai dari pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, penyajian data dalam bentuk tabel, perhitungan statistik deskriptif seperti halnya mean dan standart deviasi hingga menjawab rumusan masalah pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan analisis statistik, yaitu analisis deskriptif dan juga inferensial.

Dalam penelitian ini analisis statistic yang akan dipergunakan dalam menganalisis data penelitian yaitu analisis deskriptif yaitu analisis varian (ANOVA), karena bentuk data statistic dalam penelitian ini berupa statistika deskriptif, penyajian data dalam bentuk tabel, perhitungan rata-rata standar deviasi, dan histogram. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menggambarkan suatu situasi, peristiwa, objek baik orang maupun segala sesuatu yang berhubungan dengan variabel yang dapat dijelaskan menggunakan angka atau kata-kata (Setyosari, 2020). Karena penulis ingin menggambarkan data yang terkumpul apa adanya digeneralisasikan/dikumpulkan, dan analisis statistik inferensial, yaitu menguji hipotesis baik nonparametrik maupun parametrik.

Sebelum uji hipotesis diproses, data dianalisis terlebih dahulu untuk memenuhi prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan memakai Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 untuk memastikan bahwa data berawal dari populasi yang distribusi normal. Data dianggap normal jika nilai p-value > 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas varians dilakukan dengan Levene's Test untuk memastikan bahwa varians antar kelompok yang dibandingkan homogen, dengan kriteria keputusan yang sama (p-value > 0,05). Validitas instrumen diuji menggunakan nilai *Coreected Item-Total Correlation* antara skor butir soal dan skor total. Butir soal valid apabila nilai koefisien korelasi (r) > 0,3. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan "koefisien Cronbach's Alpha", dan instrumen dikatakan reliabel apabila nilai alpha > 0,6.

Pengujian hipotesis diproses untuk menjawab tiga hipotesis utama: (1) apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang belajar menggunakan gamifikasi dengan resitasi dan tanpa gamifikasi dengan resitasi, (2) apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi dan rendah, dan (3) apakah terdapat interaksi antara penggunaan gamifikasi dengan resitasi dan pengetahuan awal terhadap tingkat pemahaman siswa. Ketiga hipotesis ini dianalisis menggunakan ANOVA dua arah, untuk melihat efek utama dari masing-masing variabel independendan interaksinya terhadap variabel dependen.

Dengan pendekatan ini, analisis data dalam penelitian hanya tidak menggambarkan Tingkat pemahaman siswa secara deskriptif, tetapi juga memberi landasan yang kuat dalam menginterpretasikan hubungan antara penggunaan gamifikasi, pengetahuan awal, dan tingkat pemahaman siswa secara statistic.

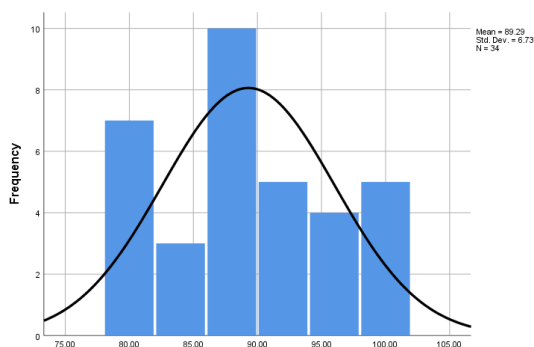
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Data

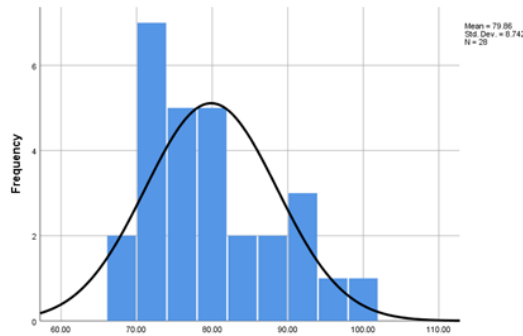
Dalam penelitian ini, kami menganalisis pengaruh gamifikasi dengan resitasi serta pengetahuan awal siswa terhadap tingkat pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua variabel independen, yaitu gamifikasi dan pengetahuan awal, serta satu variabel dependen, yaitu tingkat pemahaman siswa. Data yang diperoleh melalui pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan pemahaman siswa, serta diuji secara statistik menggunakan analisis varian (ANOVA) untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Pembahasan berikut ini akan menguraikan hasil analisis yang terkait dengan rumusan masalah yang telah diajukan.

3.1.1. Gamifikasi dengan Resitasi

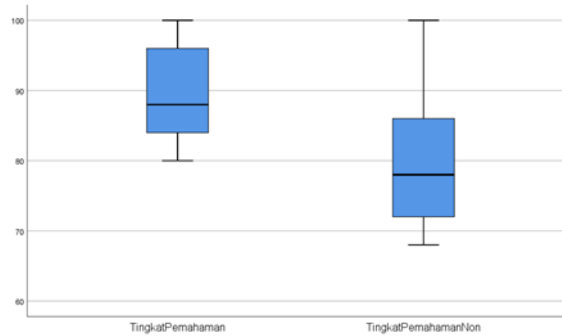
Hasil pengujian hipotesis penelitian pertama dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 dinyatakan diterima, berarti terdapat perbedaan tingkat pemahaman dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan resitasi dan tanpa menggunakan gamifikasi dengan resitasi pada siswa. Pada gambar 4 hasil analisis deskriptif menyatakan bahwa pada pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan resitasi memiliki nilai hasil yang lebih tinggi dibandingkan tanpa gamifikasi dengan resitasi.



Gambar 2. Histogram untuk Hasil Gamifikasi



Gambar 3. Histogram untuk Hasil Non Gamifikasi

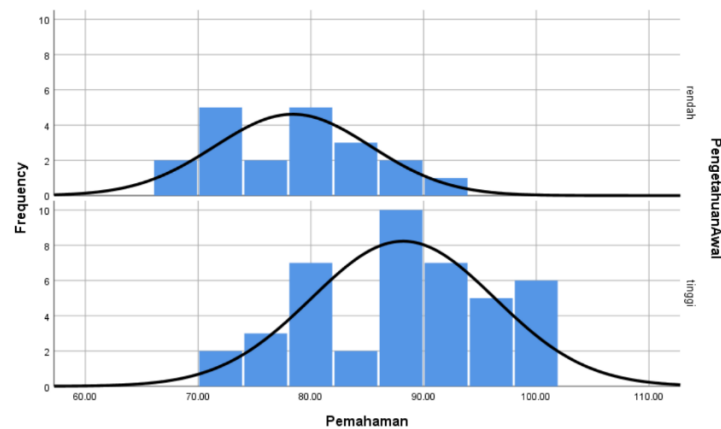


Gambar 4. Box Plot Tingkat Pemahaman

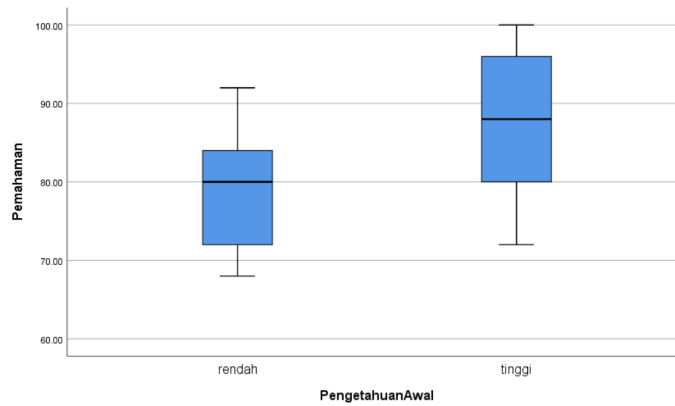
Dari Bloxplot diatas menunjukkan bahwa Tingkat pemahaman menggunakan gamifikasi dengan resitasi lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan gamifikasi dengan resitasi. Rata rata Tingkat pemahaman menggunakan gamifikasi dengan resitasi adalah 89,29 (gambar 2), sedangkan rata rata Tingkat pemahaman tanpa menggunakan gamifikasi dengan resitasi adalah 79,86 (gambar 3).

3.1.2. Pengetahuan Awal

Hasil pengujian hipotesis kedua dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 dinyatakan diterima, yang artinya memiliki perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah. Berdasarkan Gambar 5. perolehan analisis, dapat dibaca bahwa siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi memperoleh nilai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah. Hal ini memperlihatkan bahwa tingkat penguasaan materi sebelum proses pembelajaran berlangsung berkontribusi pada keberhasilan siswa dalam memahami materi setelah pembelajaran.



Gambar 5. Histogram Pengetahuan Awal

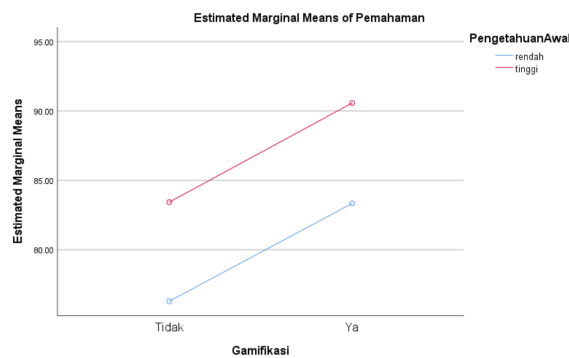


Gambar 6. Box Plot Pengetahuan Awal

Dalam konteks Teknologi Pendidikan, pengetahuan awal termasuk ke dalam salah satu karakteristik peserta didik yang harus diperhatikan dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran akan mempunyai keefektifan yang lebih apabila siswa telah memiliki prasyarat pengetahuan yang relevan sebelum mempelajari materi baru. Pengetahuan awal membantu siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan skema kognitif yang sudah ada, sehingga proses pemahaman berlangsung lebih efisien.

3.1.3. Interaksi antara Gamifikasi dan Pengetahuan Awal

Hasil pengujian hipotesis ketiga dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 menunjukkan bahwa nilai signifikansi antara variabel gamifikasi dengan resitasi dan pengetahuan awal adalah sebesar 0,982, yang berarti > dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, diterimanya H_0 , yang artinya bahwa efektivitas gamifikasi dengan resitasi terhadap tingkat pemahaman siswa tidak dipengaruhi oleh apakah siswa memiliki pengetahuan awal tinggi atau rendah. Dengan kata lain, penggunaan gamifikasi dengan resitasi memberikan dampak positif yang relatif konsisten, baik kepada siswa dengan pengetahuan awal tinggi maupun rendah.



Gambar 7. Profile Plots

Gambar 7, menunjukkan garis yang terlihat adalah garis sejajar yang mana tidak adanya interaksi atau persinggungan di antara kedua garis tersebut. Walaupun dilihat pada siswa yang berpengetahuan tinggi nilai lebih baik saat adanya gamifikasi dengan resitasi, begitu juga bagi siswa yang mempunyai pengetahuan rendah nilainya lebih baik saat diterapkan gamifikasi dengan resitasi. Tetapi bila diterapkan keduanya secara bersamaan tidak ada interaksi.

3.2. Pengujian Prasyarat

3.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 dilakukan untuk mengetahui data dari setiap kelas (kontrol dan eksperimen) yang digunakan dalam penelitian ini apakah berdistribusi normal atau tidak. Berikut merupakan pengujian distribusi normal tingkat pemahaman siswa setelah diterapkannya gamifikasi dengan metode resitasi dan berdasarkan pengetahuan awal pada siswa.

Tabel 1. Test of Normality (Kolmogorov-Smirnov)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tingkat Pemahaman	0,108	62	0,067	0,963	62	0,057

a. Lilliefors Significance Correction

H0 diterima jika p value (sig) diperoleh nilai > 0.05. pada tabel 1 **Test of Normality** (Kolmogorov-Smirnov) banyaknya data (df) 62, sig 0,067. Dengan semikian diperoleh nilai p value 0,067 maka dikatakan bahwa diterimanya H0 atau data tingkat pemahaman siswa berdistribusi normal

3.2.1 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kelompok data yang dibandingkan apakah memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan Uji Levene melalui program IBMSPSS Statistics 25.

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tingkat Pemahaman	Based on Mean	0,829	1	60	0,366

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada data post-test, diperoleh signifikansi nilai sebesar 0,366 (Sig. > 0,05). Hal ini memperlihatkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan terhadap kelompok, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi dan analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik yang sesuai.

3.2.2 Uji Validitas

Suatu ukuran dapat dikatakan valid apabila benar-benar mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian, sesuai dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti. Dengan bantuan IBM SPSS Statistic 25 diperoleh hasil pengujian yaitu; Dalam kriteria keputusan pada uji validitas, item pertanyaan dikatakan valid jika nilai Korelasi Item-Total yang Dikoreksi > nilai rtabel. Sampel siswa berjumlah 62 siswa, tingkat kebebasan (df) = n-2=62-2=60, dengan tingkat signifikan 0,05, kemudian diperoleh skor rtabel 0,254. Item pertanyaan dikatakan valid jika nilai Korelasi Item-Total yang Dikoreksi > adalah 0,254. Pada item pertanyaan pengetahuan awal dan Tingkat pemahaman, dapat disimpulkan bahwa 25 item pertanyaan nilai Corrected Item-Total Correlation. >0,254 Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa semua item pertanyaan pengetahuan awal dan Tingkat Pemahaman dinyatakan sah.

3.2.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 ini hanya dilakukan pada item valid yang diperoleh melalui uji validitas. Suatu instrument penelitian mengindikasikan memiliki reliabilitas yang memadai jika Cronbach Alpha >0,6 atau reliabilitas pertanyaan dari instrument penelitian bisa diterima.

a. Uji Reliabilitas Pengetahuan Awal

Tabel 3. Uji Reliabilitas Pengetahuan Awal

Cronbsch's Alpha	Cronbsch's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,741	0,752	25

Berdasarkan perhitungan di dapat nilai *Cronbach Alpha* yaitu 0,741. Dimana 0,741 > 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument pengetahuan awal memiliki reliabilitas yang tinggi atau reliabel.

b. Uji Reliabilitas Tingkat Pemahaman

Tabel 4. Uji Reliabilitas Tingkat Pemahaman

Cronbsch's Alpha	Cronbsch's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,833	0,836	25

Berdasarkan perhitungan di dapat nilai *Cronbach Alpha* yaitu 0,833. Dimana 0,833 > 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument pengetahuan awal memiliki reliabilitas yang tinggi atau reliabel.

3.3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji analisis ANOVA 2x1 melalui IBM SPSS Statistic 25 untuk melakukan penghitungan uji analisisnya.

3.3.1 Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian adalah terdapat perbedaan tingkat pemahaman dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan resitasi dan tanpa menggunakan gamifikasi dengan resitasi pada siswa. Berikut rangkuman hasil pengujian hipotesis menggunakan uji anova 2x1:

Tabel 5. Uji Anova 2x1

Source	F	Sig.
Gamifikasi	11,497	0,001

Berdasarkan hasil perhitungan Anova yang terlihat pada table diatas diperoleh nilai F hitung sebesar 11,497 sedangkan probabilitasnya 0,001. Jika taraf signifikannya lebih kecil dari 0.005 maka H₀ ditolak. Taraf signifikan yang diperoleh dari hasil pengujian kurang dari kriteria signifikan 0,005, ini membuktikan bahwa ada perbedaan tingkat pemahaman dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan resitasi dan tanpa menggunakan gamifikasi dengan resitasi pada siswa.

3.3.2 Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis dua dalam penelitian adalah terdapatnya perbedaan tingkat pemahaman antara siswayang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah. Berikut rangkuman hasil pengujian hipotesis menggunakan uji anova 2x1:

Tabel 6. Uji Anova 2x1

Source	F	Sig.
Pengetahuan Awal	11,808	0,001

Berdasarkan hasil perhitungan Anova yang terlihat pada tabel di atas diperoleh nilai F hitung sebesar 11,808 sedangkan probabilitasnya 0,001. Jika taraf signifikannya < 0.005 maka ditolaknya H₀. Taraf signifikan yang diperoleh dari hasil pengujian < 0,005, ini membuktikan bahwa ada perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah.

3.3.3 Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis tiga penelitian ini terdapat interaksi antara pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan resitasi dan pengetahuan awal terhadap tingkat pemahaman siswa.. Berikut rangkuman hasil pengujian hipotesis menggunakan ujianova 2x1:

Tabel 7. Uji Anova 2x1

Source	F	Sig.
Pengetahuan Awal * Gamifikasi	001	.0,982

Berdasarkan hasil perhitungan Anova yang terlihat pada table di atas diperoleh nilai F hitung sebesar 0,001 sedangkan probabilitasnya 0,982. Jika taraf signifikannya < 0.005 maka H₀ ditolak. Taraf signifikan yang didapat dari hasil pengujian > 0,005, maka H₀ diterima ini membuktikan bahwa tidak ada interaksi antara pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan resitasi dan pengetahuan awal (tinggi dan rendah) terhadap tingkat pemahaman siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi yang dikombinasikan dengan resitasi secara signifikan meningkatkan tingkat pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa gamifikasi. Selain itu, pengetahuan awal yang tinggi juga berkontribusi terhadap pemahaman yang lebih baik, meskipun tidak ditemukan adanya interaksi antara kedua variabel tersebut. Temuan ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan memotivasi, seperti gamifikasi, serta mendorong siswa untuk membangun pengetahuan awal sebelum proses pembelajaran. Rekomendasi diberikan kepada pendidik untuk mengadopsi metode ini sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan kepada peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi variabel lain seperti motivasi atau gaya belajar guna memperluas pemahaman tentang efektivitas model ini dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

Kontribusi Penulis

Semua penulis memiliki kontribusi yang sama untuk makalah ini. Semua penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

Pendanaan

Tidak ada dukungan dana yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Pada artikel ini penulis menyatakan bahwa terbebas dari potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Rev. ed.). Jakarta: PT Bina Aksara.
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang mempengaruhi kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Buyung, B., Wahyuni, R., & Mariyam, M. (2022). Faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika di SD 14 Semperiuk A. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 46. <https://doi.org/10.26737/jerr.v5i1.3538>
- Deterring, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D., & Nacke, L. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2425–2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Hasanuddhin, M. I. (2020). Pengetahuan awal (prior knowledge): Konsep dan implikasi dalam pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(2), 217–232. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (The Programme for International Student Assessment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 30–41.
- Ismail, M., & Setiawan, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran di era modern*. Bandung: Pustaka Ilmu.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Jurnal, W., Saputra, M., Putri, H., Darmawan, D., & Taman Siswa Bima, S. (2024). Karakteristik pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 227–232.
- Kusuma, A. (2019). Pengaruh metode resitasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 45–60.
- Marzuki, A., & Widodo, T. (2023). *Partisipasi aktif siswa dalam metode resitasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Pratama, D., & Santoso, L. (2022). *Teknik evaluasi dan penilaian pembelajaran*. Surabaya: Penerbit EduSol.
- Setyosari, P. (2020). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, H., & Harahap, D. (2020). *Implementasi metode resitasi dalam pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.