
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED READING* BERBANTUAN
GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV UPTD SDN 13 BARRU**

Nurul Muthmainnah¹, Hotimah² Rahmat Darmawan³
Universitas Negeri Makassar
nurulmuthmainnah859@gmail.com
Nomor HP : 085342605832

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Integrated Science and Social Studies (IPAS), as indicated by students' limited ability to remember, understand, apply, and analyze learning materials. This condition reflects a gap between the demands of the Merdeka Curriculum, which emphasizes active and student-centered learning, and classroom practices that are still conventional. This study aims to determine the effect of the Guided Reading learning model assisted by gamification on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at UPTD SDN 13 Barru. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design employing a nonequivalent control group design. The sample consisted of 32 students, divided into an experimental group and a control group. Data were collected through tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, and an Independent Sample t-test. The results showed that the implementation of the Guided Reading model assisted by gamification was carried out very well and was able to improve students' learning outcomes. This was evidenced by an increase in posttest scores and a significant difference between the experimental and control groups. Therefore, it can be concluded that the Guided Reading learning model assisted by gamification has an effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at UPTD SDN 13 Barru.

Keywords: *Gamification-based Guided Reading model, learning outcomes, ipas, student, SD.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS yang ditunjukkan oleh kurangnya kemampuan dalam mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV UPTD SDN 13 Barru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 32 peserta didik yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan *uji Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi terlaksana dengan sangat baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai *posttest* serta adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV UPTD SDN 13 Barru.

Kata kunci : Model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi, hasil belajar, ipas, siswa, SD.

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan literasi. Pada jenjang sekolah dasar, kompetensi tersebut dikembangkan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diarahkan agar berpusat pada peserta didik melalui aktivitas belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna untuk meningkatkan hasil belajar. (Indriani dkk., 2023)

Peningkatan hasil belajar IPAS didukung oleh kebijakan pendidikan nasional, yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022, dan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 yang menekankan pentingnya pembelajaran interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kualitas hasil belajar.

Secara teoretis, hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebaliknya, pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung

membuat peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami materi. (Morsink dkk., 2021)

Kondisi tersebut masih ditemukan pada pembelajaran IPAS di kelas IV UPTD SDN 13 Barru. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat membaca yang rendah, mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta kurang aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran masih didominasi guru dan belum memanfaatkan aktivitas interaktif maupun unsur permainan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi. Model *Guided Reading* membimbing peserta didik memahami teks melalui kegiatan membaca terbimbing, sedangkan gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan, seperti poin, tantangan, dan penghargaan, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Kombinasi kedua pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Ila Nur Aeni dan Ismail Marzuki (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Guided Reading* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar peserta didik karena memberikan bimbingan sistematis dalam memahami teks. Pembelajaran berbasis bimbingan ini membantu peserta didik dalam mengidentifikasi ide pokok, menemukan informasi penting, serta menafsirkan isi bacaan sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sedangkan Nitiasih dan Budiarta (2021) membuktikan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji integrasi model *Guided Reading* dengan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV UPTD SDN 13 Barru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model

pembelajaran inovatif serta menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN 13 Barru pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 32 orang, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest, sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Gambaran Penggunaan Model Pembelajaran *Guided Reading* Berbantuan Gamifikasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 13 Barru

Berdasarkan hasil observasi, penerapan model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Data observasi aktivitas guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Guided Reading* Berbasis Gamifikasi

Hasil pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran mengalami peningkatan yang konsisten. Pada pertemuan pertama, implementasi masih berada pada kategori cukup baik, yang menunjukkan bahwa baik guru maupun peserta didik masih dalam tahap penyesuaian terhadap model pembelajaran baru. Namun pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan hingga kategori baik, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran mulai berjalan lebih terstruktur dan efektif. Pada pertemuan ketiga, keterlaksanaan mencapai kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa model Guided Reading berbantuan gamifikasi telah berjalan secara optimal dan peserta didik telah terbiasa dengan pola pembelajaran yang diterapkan.

2. Gambaran Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 13 Barru

a. Hasil Belajar

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Hasil pretest kelompok eksperimen dan kontrol disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2 Deskriptif Skor Nilai Pretest Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Perlakuan	Observasi Guru		Observasi Siswa		Kategori
		Skor	Persentase	Skor	Persentase	
1.	I	33	58,92%	33	58,92%	Cukup Baik
2.	II	45	80,35%	45	80,35%	Baik
3.	III	53	94,64%	53	94,64%	Sangat Baik

Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data Statistik	Pretest	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel (n)	16	16
Minimum (Nilai Terendah)	50	50
Maximum (Nilai Tertinggi)	67	67
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	56.81	56.81
Rentang (<i>Range</i>)	17	17
Standar Deviasi	4.916	4.916
Varian	24.162	24.162

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelompok relatif sama. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan baik dari nilai rata-rata, nilai minimum, maupun nilai maksimum. Kesamaan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi awal yang setara sehingga layak untuk dibandingkan dalam penelitian eksperimen.

Setelah diberikan perlakuan, dilakukan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar. Hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Deskriptif Skor Nilai Posttest Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data Statistik	Posttest	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel (n)	16	16
Minimum (Nilai Terendah)	75	58
Maximum (Nilai Tertinggi)	92	71
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	82.00	64.50
Rentang (<i>Range</i>)	17	13
Standar Deviasi	5.138	5.086
Varian	26.400	25.867

Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup jelas antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi. Distribusi hasil posttest adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor Posttest pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Skor	Kategori	Frekuensi Eksperimen	Persentase Eksperimen	Frekuensi Kontrol	Persentase Kontrol
1.	86-100	Sangat Baik	4	25%	-	0%
2.	70-85	Baik	12	75%	4	25%
3.	50-69	Cukup	-	0%	12	75%
4.	≤ 49	Kurang	-	0%	-	0%
Jumlah			16	100%	16	100%

3. Pagaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Guided Reading* berbantuan Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji *Independent Sample t-test*. Hasil uji pada nilai *pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 1,000 ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara sebelum diberikan perlakuan.

Selanjutnya, hasil uji *Independent Sample t-test* pada nilai *posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik memperoleh bimbingan (*scaffolding*) dalam membangun pengetahuannya. Selain itu, penerapan unsur gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Guided Reading* dan gamifikasi efektif meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

1. Gambaran Model Pembelajaran *Guided Reading* berbantuan Gamifikasi pada Pembelajaran IPAS

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran, yaitu orientasi, pengelompokan peserta didik, pengenalan teks, membaca terbimbing, diskusi dan pemahaman, kegiatan tindak lanjut, serta refleksi dan penilaian. Peserta didik terlibat aktif dalam membaca, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Andayani dkk. (2025) yang menyatakan bahwa *Guided Reading* membantu peserta didik memahami teks secara bertahap, sedangkan unsur gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Sintaks membaca terbimbing dan diskusi menjadi tahapan yang paling berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendukung peningkatan hasil belajar.

2. Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen meningkat setelah diterapkan model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Selama pembelajaran, peserta didik terlibat aktif dalam membaca, memahami informasi, berdiskusi, menganalisis, dan mengomunikasikan hasil pemahamannya. Kondisi ini mendukung pencapaian indikator hasil belajar yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi. Temuan ini sejalan dengan Aisah dan Agustini (2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Oleh karena itu, model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS.

3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Guided Reading* berbantuan Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS. Pengaruh tersebut terjadi karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam membaca, berdiskusi, mengidentifikasi informasi, dan menarik kesimpulan sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan ini didukung oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya *scaffolding* dalam membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap, serta *Self-Determination Theory* yang menjelaskan bahwa pemberian poin, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nitiasih & Budiartha (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar. Dengan demikian, model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, motivasional, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi pada pembelajaran IPAS kelas IV UPTD SDN 13 Barru terlaksana dengan sangat baik sesuai sintaks pembelajaran, serta mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik.
2. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Guided Reading* berbantuan gamifikasi, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest*.
3. Model pembelajaran *Guided Reading* berbantuan gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV UPTD

SDN 13 Barru, yang dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, I. N., & Marzuki, I. (2023). Metode Pembelajaran Reading Guide untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik di SDN Tlogorejo. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 141–147. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4546>
- Andayani, F., Utami, N., & Wardhani, P. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Nonfiksi melalui Metode Membaca Terbimbing (Guided Reading) pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 454-465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6944>
- Aisah, S., & Agustini, R. R. (2024). Pengembangan instrumen keterampilan proses sains dengan desain pembelajaran berdiferensiasi di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 12(1), 275-280. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5746>
- Indriani, Y., Gumala, Y., & Ruby, A. C. (2023). *Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa sekolah dasar*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5786>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Morsink, S., Oord, S., Antrop, I., Danckaerts, M., & Scheres, A. (2021). *Studying Motivation in ADHD: The Role of Internal Motives and the Relevance of Self Determination Theory*. *Journal of Attention Disorders*, 26(8), 1139-1158. <https://doi.org/10.1177/10870547211050948>
- Nitiasih, P. and Budiarta, L. (2021). *Increasing Students' Reading Comprehension Through Gamification Based on Balinese Local Stories..* 2352-5398. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210715.049>