

**EFEKTIVITAS PENDEKATAN GAMIFIKASI TERHADAP DISIPLIN
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V
MI AL-ISLAM GIWANGAN**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Disusun oleh:
Imam Mudin Zaqi
NIM.: 22104080008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2026**

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imam Mudin Zaqi

NIM : 22104080008

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi berjudul "Efektivitas Pendekatan Gamifikasi terhadap Disiplin Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V MI Al-Islam Giwangan" ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, skripsi saya adalah asli hasil karya/penelitian sendiri bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dimaklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 06 Januari 2026

Yang menyatakan



Imam Mudin Zaqi

NIM. 22104080008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Imam Mudin Zaqi
NIM : 22104080008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Efektivitas Pendekatan Gamifikasi terhadap Disiplin Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V MI Al-Islam Giwangan

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 06 Januari 2026

Pembimbing

Anita Ekantini M.Pd.

NIP. 19921009 201903 2 018

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-544/Un.02/DT/PP.00.9/02/2026

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS PENDEKATAN GAMIFIKASI TERHADAP DISIPLIN BELAJAR
DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V MI AL-ISLAM GIWANGAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : IMAM MUDIN ZAQI
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080008
Telah diujikan pada : Selasa, 20 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Anita Ekaatini, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6986f3d5c292



Penguji I

Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 698f8a8027ca



Penguji II

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 699a8b86cc5d



Yogyakarta, 20 Januari 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 698af1eeb47e2c

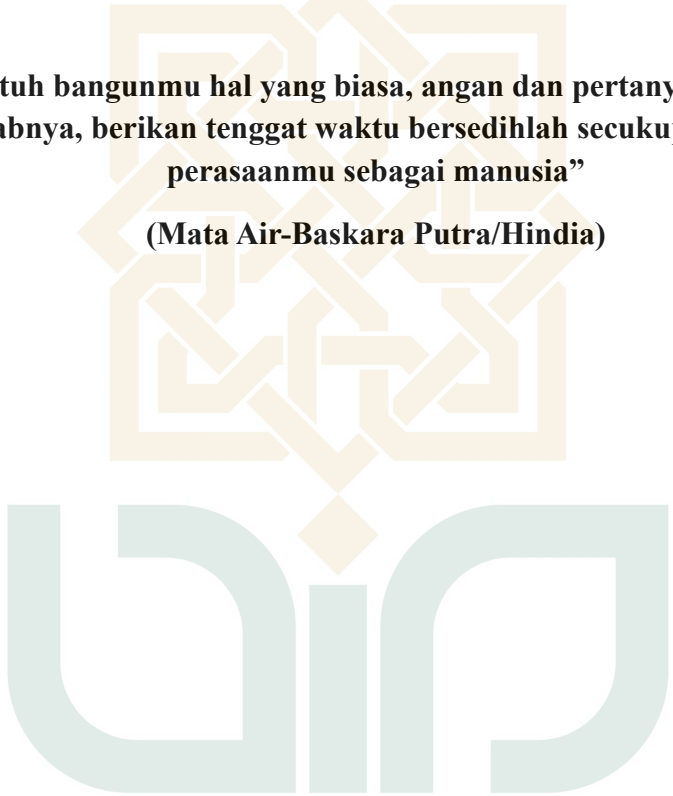
HALAMAN MOTTO

“KINDNESS GOES A LONG WAY”

وَكَفَى بِاللَّهِ شَهِيدًا

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

(Mata Air-Baskara Putra/Hindia)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Imam Mudin Zaqi, “Efektivitas Pendekatan Gamifikasi terhadap Disiplin Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V MI Al-Islam Giwangan.” *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2026.

Disiplin belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif, ketepatan waktu, dan tanggung jawab belajar. Hasil pengamatan awal di kelas V MI Al-Islam Giwangan menunjukkan adanya permasalahan disiplin belajar seperti keterlambatan hadir, keterlambatan pengumpulan tugas, kurang fokus saat pembelajaran, dan rendahnya kemandirian siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS terhadap disiplin belajar siswa kelas V MI Al-Islam Giwangan dan untuk mengetahui seberapa efektif pendekatan gamifikasi tersebut dalam meningkatkan disiplin belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V MI Al-Islam Giwangan yang berjumlah 21 siswa. Instrumen penelitian berupa kuesioner disiplin belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan disiplin belajar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan disiplin belajar siswa setelah diterapkan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS. Nilai rata-rata disiplin belajar siswa meningkat dari 73,52 pada *pretest* menjadi 87,14 pada *posttest*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Sementara itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,4010 atau 40,10% berada pada kategori kurang efektif, yang dipengaruhi oleh durasi perlakuan dan karakter sosial peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi efektif dalam meningkatkan disiplin belajar siswa kelas V MI Al-Islam Giwangan pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Pendekatan Gamifikasi, Disiplin Belajar, dan Pembelajaran IPAS

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَيَّ أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ
تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Puji dan Syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman nanti.

Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan yang tidak dapat peneliti hadapi seorang diri tanpa adanya do'a dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Luluk Mauluah, M.Si. selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Anita Ekantini M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi terhadap penulis, mulai tahap perencanaan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak H Jauhar Hatta, S.Ag., M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan perhatian, nasihat, dan dukungan selama peneliti menempuh studi.
6. Bapak Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si. selaku Dosen Validator Instrumen Penelitian yang telah meluangkan waktu dan keahliannya untuk menilai kelayakan instrumen penelitian yang peneliti gunakan.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan kepada peneliti selama menempuh studi.
8. Ibu Retna Zumiatus, S.T.P. selaku Kepala MI Al-Islam Giwangan, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.

9. Ibu Ari Susilowati, S.Pd. selaku Wali Kelas V MI Al-Islam Giwangan, yang telah mendukung kelancaran seluruh kegiatan penelitian di kelas.
10. Seluruh siswa kelas V MI Al-Islam Giwangan, yang telah bersedia menjadi subjek dan responden dalam penelitian ini.
11. Seluruh siswa kelas V SDN Karangmulyo, yang telah bersedia menjadi responden uji coba instrumen penelitian ini.
12. Kedua orang tua peneliti, Bapak Bogimin dan Ibu Sartini, yang selalu melangitkan do'a untuk peneliti, memberikan kasih sayang dan dukungan kepada peneliti, serta menjadi sumber kekuatan terbesar bagi peneliti.
13. Kakak peneliti, Desi Sartika Asih, beserta suaminya Muhari dan keponakan tercinta peneliti, Alesha Alifa Hibatillah, yang dengan caranya masing-masing telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
14. Teman-teman seperjuangan "Asanka Abisatya", khususnya Rizka, Nourin, Nadzif, Zawa, Falah, Ghilman, Atsnaya, Putri, dan Sabrina, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama peneliti menempuh studi.
15. Teman-teman "Komunitas Sejajar Belajar", Yosi, Mellia, Zaki, Talitha, Shofana, Diva dan adik-adik kami, yang kebersamai dan memberikan semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
16. Keluarga besar Sekolah Gajahwong, yang kebersamai peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
17. Sahabat-sahabat peneliti, M. Imamudin Husni dan Nouval Abdul Manaf, yang telah kebersamai peneliti dalam segala situasi.
18. Seluruh pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu per satu, namun telah memberikan do'a dan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
19. Terakhir, ucapan terima kasih untuk diri sendiri yang telah mampu berproses dan bertahan hingga terselesaikannya studi.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini agar menjadi lebih baik. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang pendidikan.

Yogyakarta, 06 Januari 2026

Peneliti,



Imam Mudin Zaqi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
SURAT PERNYATAAN	i
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Landasan Teori.....	8
B. Kajian Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	37
D. Hipotesis Penelitian	40
 BAB III METODE PENELITIAN	 41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
1. Populasi Penelitian	43
2. Sampel Penelitian	43
D. Variabel Penelitian	44
1. Variabel Bebas	44
2. Variabel Terikat.....	44
3. Definisi Operasional Variabel.....	44
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Teknik Pengumpulan Data	45
2. Instrumen Pengumpulan Data	46
F. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	48
1. Validitas Instrumen.....	48

2. Reliabilitas.....	51
G. Teknis Analisis Data.....	52
1. Statistik Deskriptif.....	52
2. Uji Prasyarat	52
3. Uji Hipotesis.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian.....	56
B. Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN.....	72
A. Simpulan.....	72
B. Keterbatasan.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Karakter Pembelajaran IPAS	19
Tabel II. 2 CP dan TP IPAS	32
Tabel III. 1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	42
Tabel III. 2 Timeline Penelitian.....	42
Tabel III. 3 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Pendekatan Gamifikasi.....	46
Tabel III. 4 Kisi-kisi Kuesioner Disiplin Belajar	47
Tabel III. 5 Pemberian Skor Skala Likert.....	48
Tabel III. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner	49
Tabel III. 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner	52
Tabel III. 8 Presentase dan Kriteria Keefektifan Pembelajaran	55
Tabel IV. 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif <i>Pretest</i>	57
Tabel IV. 2 Kegiatan Pembelajaran Dengan Pendekatan Gamifikasi	59
Tabel IV. 3 Hasil Analisis Statistik Deskriptif <i>Posttest</i>	60
Tabel IV. 4 Rumus Kategorisasi <i>Pretest</i>	62
Tabel IV. 5 Frekuensi Kategorisasi <i>Pretest</i>	62
Tabel IV. 6 Hasil Kategorisasi <i>Pretest</i>	63
Tabel IV. 7 Rumus Kategorisasi <i>Posttest</i>	63
Tabel IV. 8 Frekuensi Kategorisasi <i>Posttest</i>	63
Tabel IV. 9 Hasil Kategorisasi <i>Posttest</i>	64
Tabel IV. 10 Hasil Uji Normalitas	64
Tabel IV. 11 Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	65
Tabel IV. 12 Hasil Uji N-gain.....	66

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Lapisan Atmosfer.....	28
Gambar II. 2 Siklus Air	30
Gambar II. 3 Lapisan Bumi Menurut Suess dan Wiechert.....	31
Gambar II. 4 Struktur Lapisan Bumi.....	31
Gambar II. 5 Kerangka Berpikir	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Penunjukkan Pembimbing Skripsi	83
Lampiran II Validasi Instrumen Kuesioner Disiplin Belajar.....	84
Lampiran III Validasi Instrumen Lembar Observasi Pendekatan Gamifikasi.....	88
Lampiran IV Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Disiplin Belajar	92
Lampiran V Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Pendekatan Gamifikasi.....	93
Lampiran VI Kuesioner Disiplin Belajar	96
Lampiran VII Lembar Observasi Pendekatan Gamifikasi	98
Lampiran VIII Modul Ajar Pembelajaran dengan Gamifikasi.....	109
Lampiran IX Konten Materi Pembelajaran dengan Gamifikasi	119
Lampiran X Daftar Hadir Seminar Proposal.....	122
Lampiran XI Berita Acara Seminar Proposal.....	123
Lampiran XII Pengesahan Seminar Proposal	124
Lampiran XIII Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran XIV Surat Keterlaksanaan Penelitian	126
Lampiran XV Kartu Bimbingan Skripsi	127
Lampiran XVI Lembar Hasil Pengisian Kuesioner Disiplin Belajar Pretest dan Posttest	129
Lampiran XVII Data Hasil Kuesioner Disiplin Belajar Pretest dan Posttest.....	144
Lampiran XVIII Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest Disiplin Belajar	146
Lampiran XIX Hasil Kategorisasi Pretest dan Posttest Disiplin Belajar	147
Lampiran XX Hasil Uji Normalitas	148
Lampiran XXI Hasil Uji Paired Sample t-Test	148
Lampiran XXII Hasil Uji N-Gain	148
Lampiran XXIII Sertifikat PBAK.....	149
Lampiran XXIV Sertifikat User Education.....	150
Lampiran XXV Sertifikat PLP.....	151
Lampiran XXVI Sertifikat KKN.....	152
Lampiran XXVII Sertifikat PKTQ.....	153
Lampiran XXVIII Sertifikat TOEFL	154
Lampiran XXIX Sertifikat IKLA.....	155
Lampiran XXX Sertifikat ICT	156
Lampiran XXXI Dokumentasi.....	157
Lampiran XXXII Daftar Riwayat Hidup Peneliti	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, disiplin belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan akademik seseorang. Disiplin belajar mencerminkan sejauh mana seseorang mampu mengatur waktu, mengendalikan diri, serta menerapkan kebiasaan belajar yang efektif¹. Tanpa adanya disiplin, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas, memahami materi pelajaran, dan mencapai hasil belajar yang optimal². Oleh karena itu, penting untuk memahami lebih dalam mengenai konsep disiplin belajar serta bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat membentuk pola belajar yang baik. Disiplin belajar yang baik tidak hanya berkontribusi pada prestasi akademik, tetapi juga membentuk karakter dan kebiasaan positif yang berguna untuk kehidupan siswa dalam menjalin interaksi sosial di masyarakat³.

Kurangnya disiplin belajar menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat dan malas dalam belajar, yang akhirnya berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Siswa yang tidak disiplin cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan menguasai materi, sehingga hasil belajar mereka menjadi kurang memuaskan⁴. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam mengelola waktu, menunda tugas, atau kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap kegiatan belajar. Hal ini dapat diperparah oleh lingkungan yang kurang mendukung, seperti kurangnya pengawasan dari orang tua atau suasana belajar yang tidak kondusif di sekolah⁵. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan disiplin belajar agar siswa dapat mencapai hasil yang lebih baik dalam pendidikan mereka.

Disiplin belajar tidak hanya muncul secara alami, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat terhadap pelajaran, serta kesadaran akan pentingnya pendidikan. Sementara itu,

¹ Edyta Darmayanti, Ferdinandus Etuasius Dole, dan Maria Kristina Ota, "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (29 Maret 2021): 16–22, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.738>.

² Aglen Femmy Titirloloby dkk., "Analisis Disiplin Belajar pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sekip II Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020," *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 13073–80, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2307>.

³ Winda Manik dkk., "Peran Penting Sikap Disiplin Pada Anak," *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 2, no. 2 (2024): 157–66, <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i2.107>.

⁴ Masduki Masduki dan Didit Darmawan, "Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Disiplin Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Cholil 3 Kelas IX Bangkalan Madura," *Journal on Education* 7, no. 2 (2025): 10486–97, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8081>.

⁵ Siti Fatimahtun Zahra Dkk., "Masalah Kedisiplinan Belajar Siswa Di SD 06 Sowi Manokwari," 2024.

faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan pengaruh teman sebaya. Peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam membentuk kebiasaan belajar yang disiplin melalui pemberian dorongan, bimbingan, dan aturan yang jelas⁶. Dengan adanya dukungan dari lingkungan sekitar, siswa dapat lebih mudah membangun disiplin belajar yang baik dan konsisten⁷. Lingkungan yang positif dan mendukung dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan disiplin dan tanggung jawab⁸.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat SD dan MI merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek IPA dan IPS secara terpadu. Fokus pada IPA dalam pembelajaran IPAS sangat penting karena membantu siswa memahami konsep ilmiah, fenomena alam, serta prinsip-prinsip dasar sains yang menjadi fondasi perkembangan ilmu pengetahuan⁹. Melalui pembelajaran IPA, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta sikap ilmiah seperti jujur, teliti, dan disiplin dalam melakukan pengamatan maupun percobaan¹⁰. Pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap fenomena alam di sekitar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap peduli lingkungan, dan tanggung jawab terhadap keberlanjutan kehidupan¹¹. Dengan demikian, pembelajaran IPA berperan penting dalam membentuk generasi yang memiliki disiplin dan tanggung jawab sejak dini.

Dalam praktiknya, pembelajaran IPA di SD dan MI memerlukan pendekatan yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Pendekatan seperti eksperimen sederhana, demonstrasi, proyek berbasis lingkungan, maupun permainan ilmiah terbukti efektif menghubungkan konsep IPA

⁶ Reysa Azmii dan Ratnasari Dyah Utami, "Penguatan Disiplin dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Rules and Procedures pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6320–28, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3238>.

⁷ Tavif Raharja, "Kedisiplinan Siswa Sebagai Pendidikan Karakter di Lingkungan Madrasah," *Indonesian Journal of Action Research* 2, no. 1 (2023): 9–15, <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.21-02>.

⁸ Winda Mukhoyarotur Rohmah dkk., *Strategi Efektif dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Sukses Melalui Pengelolaan Disiplin Kelas*, t.t.

⁹ Adi Neneng Abdullah dan Benedikta Boleng, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2023): 10174–80, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3779>.

¹⁰ Eka Mulyati Ningsih dkk., *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa*, 2022.

¹¹ Badarudin Badarudin, "Peningkatan Sikap Peduli Lingkungan dan Prestasi Belajar IPA menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Literasi pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Muhammadiyah Kramat," *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 3, no. 2 (2018): 50, <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i2.793>.

dengan pengalaman nyata siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna¹². Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPA semakin berkembang dan membuka peluang untuk menghadirkan materi yang menarik, misalnya melalui simulasi interaktif, animasi sains, video eksperimen, kuis berbasis aplikasi, hingga penggunaan laboratorium virtual yang dapat diakses secara daring¹³. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih disiplin dalam mengelola waktu dan tugas belajar mereka¹⁴. Literasi digital yang terbentuk melalui penggunaan media ini menjadi bekal penting di era modern sekaligus mendukung pencapaian kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Integrasi teknologi yang tepat dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat keterlibatan emosional mereka terhadap materi, serta membentuk sikap disiplin belajar yang konsisten¹⁵.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Islam Giwangan, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V. Pemilihan lokasi ini bukan tanpa alasan. Berdasarkan pengamatan awal pada Oktober 2025, ditemukan berbagai indikasi adanya permasalahan dalam kedisiplinan belajar siswa. Sejumlah siswa terpantau menggunakan seragam tidak sesuai aturan, sering datang terlambat ke sekolah, dan sebagian lainnya tidak segera masuk kelas setelah istirahat selesai. Di samping itu juga banyak siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas, bahkan ada yang tidak mengumpulkan sama sekali¹⁶. Kebiasaan ini tidak hanya terjadi pada satu atau dua siswa, tetapi cukup merata di antara siswa kelas V. situasi ini menunjukkan perlunya perhatian khusus terhadap aspek disiplin belajar dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kebiasaan tersebut beresiko menurunkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, terlebih dalam mata pelajaran IPAS yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam.

Lebih jauh, wawancara dengan guru kelas juga mengungkapkan bahwa pendekatan yang dominan digunakan saat pembelajaran IPAS adalah *Teacher Centered* dengan metode ceramah yang kurang mampu membangkitkan partisipasi aktif siswa. Cakupan materi yang cukup banyak dan keterbatasan waktu membuat

¹² Patra Awansyah, "Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar Siswa," *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 12, No. 1 (2022): 121–230, <https://doi.org/10.33369/DiadiK.V12i1.21390>.

¹³ Dewi Ramadhani, *Penerapan Simulasi Komputer Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*, T.T.

¹⁴ Toto Sugiarto Dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 21, No. 1 (2023): 128–42, <https://doi.org/10.31571/Edukasi.V21i1.5419>.

¹⁵ Desty Endrawati Subroto Dkk., "Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, No. 07 (2023): 473–80, <https://doi.org/10.58812/Jpdws.V1i07.542>.

¹⁶ *Hasil Observasi Siswa Kelas V MI Al-Islam Giwangan* (Kelas V MI Al-Islam Giwangan, 2025).

pembelajaran IPA lebih banyak mencatat dan berdampak siswa menjadi cepat bosan. Banyak siswa terlihat pasif saat guru menjelaskan materi, dan sebagian besar tidak memberikan jawaban ketika diberi pertanyaan secara langsung, jalan-jalan dari tempat duduk mereka dan sebagian melakukan aktivitas lain bahkan tidur. Dalam proses pengerjaan tugas, ditemukan pula kecenderungan siswa untuk menyontek atau bekerja secara tidak mandiri, baik dari buku, catatan, maupun teman lainnya¹⁷. Perilaku-perilaku ini mengindikasikan lemahnya disiplin individu terhadap proses pembelajaran. Meskipun guru telah memberikan pengarahan dan penguatan disiplin secara rutin, perubahan perilaku siswa berjalan lambat dan belum menunjukkan hasil yang signifikan. Situasi ini menimbulkan pertanyaan mengenai pengaruh pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

MI Al-Islam Giwangan memiliki keistimewaan sendiri karena berafiliasi dengan Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA). Sebagian siswa yang bersekolah di madrasah ini tinggal di panti asuhan yang dikelola oleh lembaga tersebut. Kondisi ini menjadikan latar belakang kehidupan siswa yang cukup beragam. Keberagaman ini menjadi dinamika yang memperkaya suasana pembelajaran sekaligus menantang pendidik untuk memilih strategi pembelajaran yang lebih adaptif. Kompleksitas sosial ini juga menuntut pendekatan pengajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membentuk karakter dan kebiasaan positif siswa, terutama dalam hal kedisiplinan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan ini secara lebih menyeluruh, tanpa mengabaikan latar belakang siswa yang beragam.

Mengingat pentingnya disiplin belajar dalam dunia pendidikan, maka diperlukan upaya berkelanjutan dan pendekatan inovatif. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penerapan teknologi dalam pembelajaran, termasuk pendekatan berbasis gamifikasi. Gamifikasi ini bertujuan untuk memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan. Gamifikasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memacu motivasi intrinsik siswa dalam belajar¹⁸. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar secara konsisten dan disiplin dalam menyelesaikan tugas akademik mereka.

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan inovatif yang mengadopsi elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Elemen-elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, serta sistem hadiah

¹⁷ Bu Ari, "Wawancara dengan Guru Kelas V MI Al-Islam Giwangan," 2 Oktober 2025.

¹⁸ Lorena Jaramillo-Mediavilla Dkk., "Impact Of Gamification On Motivation And Academic Performance: A Systematic Review," *Education Sciences* 14, No. 6 (13 Juni 2024): 639, <https://doi.org/10.3390/Educsci14060639>.

digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar¹⁹. Konsep ini berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan meningkatnya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan²⁰. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan disiplin.

Dalam konteks disiplin belajar, gamifikasi dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan keteraturan dan kemandirian siswa dalam belajar. Secara teoritis, gamifikasi memiliki keterkaitan langsung dengan pembentukan disiplin belajar karena gamifikasi bekerja melalui mekanisme penguatan perilaku (*behavior reinforcement*). Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan berfungsi sebagai penguat eksternal yang mendorong siswa untuk menunjukkan perilaku belajar yang diharapkan secara konsisten²¹. Menurut teori behavior Skinner, perilaku yang diberi penguatan positif secara berulang akan cenderung muncul kembali dan menjadi kebiasaan. Dalam konteks pembelajaran, ketika siswa memperoleh poin atau penghargaan karena mengumpulkan tugas tepat waktu, aktif saat pembelajaran, dan mengikuti aturan, maka perilaku disiplin tersebut akan semakin terinternalisasi²². Dengan demikian, gamifikasi berpotensi membentuk keteraturan, kepatuhan terhadap aturan, dan konsistensi perilaku belajar siswa yang merupakan inti dari disiplin belajar.

Dengan mempertimbangkan berbagai temuan dari hasil pengamatan awal serta karakteristik beragam dari lingkungan sekolah, maka fokus kajian dalam penelitian ini diarahkan pada penerapan pendekatan pembelajaran yang berkembang, yaitu gamifikasi. Gamifikasi berpotensi mengubah sikap pasif dan undisiplin siswa melalui tantangan. Penelitian ini mengamati bagaimana pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran terhadap perilaku disiplin siswa yang lemah karena kurangnya dorongan dari dalam dan luar individu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk melihat dampak secara langsung, tetapi juga memahami dinamika interaksi antara pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti akan

¹⁹ Hauna Gina Mulia Dkk., "Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab," 2023.

²⁰ Miranda Islami Dan Hadi Soekamto, "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, No. 2 (19 Agustus 2022): 383–92, <https://doi.org/10.23887/Jippg.V5i2.48338>.

²¹ Indira Maisaroh dan Supriyadi, "Internalization of Learning Discipline for Low Grade Students in Elementary School," *Indonesian Journal of Education Methods Development* 18 (Mei 2023), <https://doi.org/10.21070/ijemd.v22i.740>.

²² Jeanine Krath dkk., "Revealing the Theoretical Basis of Gamification: A Systematic Review and Analysis of Theory in Research on Gamification, Serious Games and Game-Based Learning," *Computers in Human Behavior* 125 (Desember 2021): 106963, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>.

mencari tahu “Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran IPAS terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas V MI Al-Islam Giwangan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, maka peneliti menarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS efektif terhadap disiplin belajar siswa kelas V di MI Al-Islam Giwangan?
2. Seberapa efektif pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS terhadap disiplin belajar siswa kelas V di MI Al-Islam Giwangan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai fokus penelitian di atas, tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui efektivitas pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS terhadap disiplin belajar siswa kelas V di MI Al-Islam Giwangan.
- b. Untuk mengetahui seberapa efektif pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS terhadap disiplin belajar siswa kelas V di MI Al-Islam Giwangan.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat terutama untuk peneliti, siswa, dan guru. Manfaat penelitian akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran terhadap disiplin belajar siswa di sekolah dasar sederajat.

b. Secara Praktis

1) Bagi sekolah

Memberikan rekomendasi untuk mengimplementasikan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan disiplin belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.

2) Bagi guru

Menyediakan pendekatan inovatif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas akademik.

3) Bagi peserta didik

Membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan disiplin belajar melalui elemen-elemen permainan yang diterapkan dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih fokus dan bertanggung jawab terhadap proses belajar.

4) Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan disiplin belajar siswa serta menyediakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidika



BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian ini, dengan judul “Efektivitas Pendekatan Gamifikasi Terhadap Disiplin Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V MI Al-Islam Giwangan” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS efektif terhadap disiplin belajar siswa kelas V MI Al-Islam Giwangan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0.000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan pendekatan gamifikasi.
2. Tingkat efektivitas pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS terhadap disiplin belajar siswa kelas V MI Al-Islam Giwangan menunjukkan peningkatan yang nyata, di mana nilai rata-rata (mean) disiplin belajar meningkat dari 73,52 pada tahap *pretest* menjadi 87,14 pada tahap *posttest*. Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,4010 atau 40,10% yang menunjukkan bahwa pendekatan ini berada pada kategori kurang efektif berdasarkan tafsiran Nasir (2016). Kategori kurang efektif dalam penelitian ini disebabkan banyak faktor, diantaranya durasi perlakuan dan karakter sosial peserta didik. Meskipun demikian, gamifikasi telah berhasil memicu perubahan perilaku disiplin melalui pergeseran distribusi kategori ke arah yang lebih tinggi.

B. Keterbatasan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi generalisasi hasil penelitian. Salah satu keterbatasannya ada pada aspek metodologis di mana hanya menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas kontrol, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Keterbatasan pada perlakuan adalah waktu penerapan pendekatan gamifikasi yang relatif singkat, yaitu hanya dilakukan dalam 3 kali pertemuan sehingga pembentukan disiplin belajar sebagai variabel afektif belum maksimal.

Konsistensi kehadiran siswa selama penerapan gamifikasi juga menjadi keterbatasan, di mana adanya dua siswa yang sempat tidak hadir saat penerapan sehingga berpotensi menyebabkan ketidakmerataan penerimaan stimulus gamifikasi di antara seluruh subjek penelitian.

Selain itu, yang menjadi keterbatasan adalah kurang luasnya ruang kelas yang membatasi ruang gerak dalam aktivitas gamifikasi tertentu, serta keterbatasan sarana prasarana di mana proyektor dan layar belum tersedia di setiap kelas sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk persiapan.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke depannya. Bagi guru diharapkan dapat terus mengintegrasikan dan mengembangkan elemen-elemen gamifikasi seperti poin dan tantangan secara konsisten untuk menjaga motivasi dan disiplin siswa, namun dengan manajemen waktu yang lebih terencana agar seluruh materi dapat tersampaikan dengan maksimal.

Bagi pihak sekolah disarankan untuk memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi yang lebih memadai guna mendukung variasi media gamifikasi yang lebih interaktif.

Sementara itu bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan durasi waktu yang lebih lama atau pada cakupan populasi yang lebih luas untuk melihat stabilitas pengaruh gamifikasi terhadap karakter disiplin belajar siswa secara lebih luas. Pastikan semua siswa mengerti mekanisme gamifikasi yang diterapkan, mengikuti aturan yang ada, dan konsisten hadir selama penerapan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muhajir Nasir, M.Pd. *Statistik Pendidikan*. Media Akdemi, T.T.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=C3jbmo4aaaaj&citation_for_view=C3jbmo4aaaaj:4topqqg69kyc.
- A. Yanuar. *Seri Sains Gunung*. Alprin, 2019.
- Abbas, Zainuddin, Benny Prasetya, Dan Ari Susandi. *Research & Learning In Primary Education*. T.T.
- Abdullah, Adi Neneng, Dan Benedikta Boleng. “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, No. 6 (2023): 10174–80.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3779>.
- Afifah, S.M.N., A. Pratama, A. Setyaningrum, R.M. Mughni, Dan B. Wijayama. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipas*. Cahya Ghani Recovery, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=N-3peaaaqbaj>.
- Ahkamsyadid Yusmaputra Salim, Shaumi Rani, Sitti Saum Sayidaturrahmah, Dan Dany Wijaya Kesuma. “Efektivitas Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring : Systematic Literatur Review.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (Juni 2025).
- Alexander Kurniawan Sariyanto Putera, Firdha Iresta Wardani, Destriman Laoli, Dan Ranno Marlany Rachman. *Ekosistem Perairan*. Cv Hei Publishing Indonesia, 2023.
- Alwi, Mijahamuddin, Made Sutajaya, Dan I Wayan Suja. “Pengembangan Modul Pembelajaran Ipas Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 9, No. 1 (2024): 1–9.
<https://doi.org/10.29210/023572jpgi0005>.
- Amalia Fitri Ghaniem, Anggayudha A. Rasa, Ati H. Oktora, Dan Miranda Yasella. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk Sd Kelas V*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2021.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/ipas-bs-kls-v.pdf>.
- Andri Wicaksono. *Metodologi Penelitian: Pengantar Ringkas*. T.T.
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, Dan Agnes Angelia Hartanto. “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software Spss Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas.” *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 6491–504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>.

- Apedaile, Dorothy, Allison Delong, Edwin Sang, Dkk. "Effect Of Care Environment On Educational Attainment Among Orphaned And Separated Children And Adolescents In Western Kenya." *Bmc Public Health* 22, No. 1 (2022): 123. <https://doi.org/10.1186/S12889-022-12521-5>.
- Asmaul Husnah¹, Asty Fitriani², Fitri Patricya³, Modesta⁴, Tiara Putri Handayani⁵, Dan Arita Marini, Asty Fitirani, Fitri Patricya, Modesta, Tiara Putri Handayani, Arita Marini. "Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3 (November 2023).
- Aulia, Nabila, Dan Osly Usman. "The Effect Of Readiness Learning, Learning Facilities, Discipline Study, And Self Efficacy On Student's Motivation." *Ssrn Electronic Journal*, Advance Online Publication, 2020. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3510674>.
- Awansyah, Patra. "Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar Siswa." *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 12, No. 1 (2022): 121–230. <https://doi.org/10.33369/diadik.V12i1.21390>.
- Azmii, Reysa, Dan Ratnasari Dyah Utami. "Penguatan Disiplin Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Rules And Procedures Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 6320–28. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3238>.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Dan Republik Indonesia. "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A – Fase C Untuk Sd/Mi/Program Paket A Untuk Sd/Mi/Program Paket A." 2022. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrX.Oi9ox9ocwma4aflqwx.;_ylu=Y29sbwnzzzmeG9zazeednrpzamec2vja3ny/Rv=2/Re=1748113469/Ro=10/Ru=https%3a%2f%2fcurriculum.kemdikbud.go.id%2ffile%2fcp%2fdasm%2f13.%2520cp%2520ipas.pdf/Rk=2/Rs=45fx0nolzfkui1vwjrcryjccagc-.
- Badarudin, Badarudin. "Peningkatan Sikap Peduli Lingkungan Dan Prestasi Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Literasi Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas Iv Mi Muhammadiyah Kramat." *Jpdi (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 3, No. 2 (2018): 50. <https://doi.org/10.26737/jpdi.V3i2.793>.
- Darmayanti, Edyta, Ferdinandus Etuasi Dole, Dan Maria Kristina Ota. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Di

- Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, No. 1 (2021): 16–22. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.738>.
- Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pt Remaja Rosdakarya, 2013.
- Dr. Ir. M. Donny Azdan, Ma, Mas, Ph.D, Ir. Mohammad Zainal Fatah, Abdul Malik Sadat, St, M.Eng, Dan Ir. Juari, M.E. *Pengembangan Dan Pengelolaan Rawa Berkelanjutan*. Itb Press, 2021.
- Dr. Kadir, M.Pd. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program Spss/Lisrel Dalam Penelitian*. Pt Rajagrafindo Persada, 2015.
- Drs. H. Abu Ahmadi Dan Ir. A. Supatmo. *Ilmu Alamiah Dasar*. Pt Rineka Cipta, T.T.
- Erdiana, Lita. *Efektivitas Pendekatan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas Vi Di Sekolah Dasar*. T.T.
- Ervina Purnamasari, S.Pd, Valista Tianasari Dewi Kinanti, S.Si, Dan Khabib Nur Isnain, S.E.I. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk Sd/Mi Kelas 5 Jilid 1*. Pustaka Persada, 2025.
- Evitasari, Atika Dwi. *Penerapan Pembelajaran Ipa Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*. 2025.
- “Factors Affecting Character Formation: Discipline, Counseling Guidance, And Sports Education.” *Journal Of Law, Politic And Humanities* 2, No. 1 (T.T.).
- Faris Iqbal Zahir Dan Firdaus Suhaimi. “Pengaruh Lingkungan Panti Asuh Terhadap Pembentukan Karakter Anak (Survei Di Panti Yayasan Al Huda).” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8 (Agustus 2025). <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.
- Handayani, Eka Selvi, Dan Hani Subakti. “Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 1 (2020): 151–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.
- Haryono, S.Pd. *Pembelajaran Ipa Abad 21*. Kepel Press, 2019.
- Hasibuan, Abrizal. *Analisis Integrasi Materi Ipa Dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 9 (2025).
- Hasil Observasi Siswa Kelas V Mi Al-Islam Giwangan*. Kelas V Mi Al-Islam Giwangan, 2025.
- Herlina, Herlina. “Pengaruh Keteladanan Guru Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik.” *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 19, No. 2 (2020): 182–96. <https://doi.org/10.47467/mk.v19i2.433>.

- Herpratiwi, Herpratiwi, Dan Ahmad Tohir. "Learning Interest And Discipline On Learning Motivation." *International Journal Of Education In Mathematics, Science And Technology* 10, No. 2 (2022): 424–35. <https://doi.org/10.46328/Ijemst.2290>.
- Hidayat, Mupid, Dan Rama Wijaya Abdul Rozak. "Character Education In Indonesia: How Is It Internalized And Implemented In Virtual Learning?" *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 41, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.21831/Cp.V41i1.45920>.
- I.G.A.S. Meyanti, N.B. Atmadja, Dan I.M. Pageh. "Kontribusi Motivasi Belajar, Disiplin Belajar, Dan Sikap Sosial Terhadap Hasil Belajar Ips." *Jurnal Pendidikan Ips Indonesia* 5, No. 2 (2021): 107–16. <https://doi.org/10.23887/Pips.V5i2.422>.
- Indira Maisaroh Dan Supriyadi. "Internalization Of Learning Discipline For Low Grade Students In Elementary School." *Indonesian Journal Of Education Methods Development* 18 (Mei 2023). <https://doi.org/10.21070/Ijemd.V22i.740>.
- Ir. Suharyadi, M.S. *Pengantar Geologi Teknik*. Biro Penerbit Kmts Ugm, 1984.
- Irnawati, Dionisia Retno, Amelia Makmur, Dan Lucia Sri Istiyowati. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, No. 1 (2024): 82–88. <https://doi.org/10.37329/Cetta.V7i1.2997>.
- Islami, Miranda Dan Hadi Soekamto. "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, No. 2 (2022): 383–92. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V5i2.48338>.
- Jaramillo-Mediavilla, Lorena, Andrea Basantes-Andrade, Marcos Cabezas-González, Dan Sonia Casillas-Martín. "Impact Of Gamification On Motivation And Academic Performance: A Systematic Review." *Education Sciences* 14, No. 6 (2024): 639. <https://doi.org/10.3390/Educsci14060639>.
- Jun, Mao, Dan Terry Lucas. "Gamification Elements And Their Impacts On Education: A Review." *Multidisciplinary Reviews* 8, No. 5 (2024): 2025155. <https://doi.org/10.31893/Multirev.2025155>.
- Karl M. Kapp. *The Gamification Of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies For Training And Education*. Berilustrasi. John Wiley & Sons, 2012.
- Krath, Jeanine, Linda Schürmann, Dan Harald F.O. Von Korflesch. "Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of

- Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game-Based Learning.” *Computers In Human Behavior* 125 (Desember 2021): 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>.
- La Ode Dzakir, Citra Indriyati, Dan Masri Masri. *Geologi Umum*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024.
- Leobisa, Jonathan, Dan Maljems Gustaf Namah. “Pengaruh Disiplin Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 3 (2022): 3301–9. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2582>.
- Li, Jian, Dan Eryong Xue. “Dynamic Interaction Between Student Learning Behaviour And Learning Environment: Meta-Analysis Of Student Engagement And Its Influencing Factors.” *Behavioral Sciences* 13, No. 1 (2023): 59. <https://doi.org/10.3390/bs13010059>.
- Ma, Qiangqiang. “The Role Of Teacher Autonomy Support On Students’ Academic Engagement And Resilience.” *Frontiers In Psychology* 12 (November 2021): 778581. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.778581>.
- Makmun, Syukron, Dan Suwarno As. “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Leaderboard Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Aqidah Akhlak Siswa Di Mts Negeri 1 Bandung.” *Arzusin* 5, No. 2 (2025): 647–60. <https://doi.org/10.58578/Arzusin.V5i2.5217>.
- Masduki, Masduki, Dan Didit Darmawan. “Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Disiplin Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Cholil 3 Kelas Ix Bangkalan Madura.” *Journal On Education* 7, No. 2 (2025): 10486–97. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8081>.
- Mikha Agus Widiyanto, M.P. *Statistika Terapan*. Elex Media Komputindo, 2013. <https://books.google.co.id/books?id=Zrdqdwaaqbaj>.
- Moncada, Susan M, Dan Thomas P Moncada. *Gamification Of Learning In Accounting Education*. T.T.
- Mulia, Hauna Gina, Intan Nurlaila, Muhammad Naufal, Dan Al Walid Syamsudin Ali. *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab*. 2023.
- Nasni Naseri, Roszi Naszariah, Raja Nazim Raja Abdullah, Dan Maryam Mohd Esa. “The Effect Of Gamification On Students’ Learning.” *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development* 12, No. 1 (2023): Pages 792-797. <https://doi.org/10.6007/Ijarpd/V12-I1/16253>.

- Ningsih, Eka Mulyati, Nur Efendi, Dan Septi Budi Sartika. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa*. 2022.
- Novitasari, Dwi Wulan, Dan Muhammad Abduh. “Upaya Guru Dalam Melatih Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar Berbasis Teori Behaviorisme.” *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 6373–78. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3261>.
- Nurchahyo, Muhammad Aqmal, Dan Yunika Afryaningsih. *Innovation Of Science Teaching Material Based On Stem-Pjbl In The Implementation Of The Merdeka Curriculum*. 2024.
- Nuryadi, S.Pd.Si, M.Pd, Tutut Dewi Astuti, Se., M.Si, Ak., Ca., Cta, Endang Sri Utami, Se., M.Si., Ak., Ca, Dan M. Budiantara, Se., M.Si., Ak., Ca. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Bantul, Yogyakarta, Sibuku Media.
- Pambudi, Yudha Rello, Dwiko Febrama Riski, Nurul Jannah, Dan Nada Mawaddah. *Gamifikasi: Peranan Dalam Proses Pembelajaran*. 2022.
- Pd Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif (Cet.1)*. Alfabeta, 2018.
- Pebriani, Indri, Dadang Mulyana, Dan Cahyono Cahyono. “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Membina Kedisiplinan Peserta Didik Di Era Digital.” *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, No. 2 (2023): 42–49. <https://doi.org/10.56393/lentera.v3i2.1738>.
- Prasetyo, Liya Eka, Dan Utama Utama. “Kedisiplinan Dalam Pembelajaran Matematika Daring Pada Siswa Sma Negeri 8 Surakarta.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, No. 3 (2022): 2569–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1438>.
- Prof. Dr. S. Eko Putro Widoyoko, M.Pd. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar, 2012.
- Prof. Dr. S. Nasution, M.A. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. 1 Ed. Pt Bumi Aksara, 2006.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd)*. Alfabeta, 2019.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta, 2017.
- Prof. Dr. Tukiran Taniredja Dan Hidayati Mustafidah, S.Si., M.Kom. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Alfabeta, 2014.

- Raharja, Tavif. "Kedisiplinan Siswa Sebagai Pendidikan Karakter Di Lingkungan Madrasah." *Indonesian Journal Of Action Research* 2, No. 1 (2023): 9–15. <https://doi.org/10.14421/Ijar.2023.21-02>.
- Rahmat O. *Apakah Air?* Pt. Sarana Ilmu Pustaka, 2009.
- Rahmat O. *Mengenal Atmosfer*. Pt. Puri Delco, 2009.
- Rahmatullah, Sufyan Syafiq, Ahmad Mulyadiprana, Dan Nana Ganda. "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar." *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 4, No. 3 (2022): 150. <https://doi.org/10.20527/Pn.V4i3.6287>.
- Ramadhani, Dewi. *Penerapan Simulasi Komputer Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. T.T.
- Retno Isnawati, Bayu Purbha Sakti, Dan Sri Suwartini. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas Ii Sdn 1 Towangsan Gantiwarno Tahun Pelajaran 2023/2024." *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, No. 5 (2024): 01–11. <https://doi.org/10.59603/Niantanasikka.V2i5.476>.
- Rohmah, Winda Mukhoyyarotur, Mela Meliana, Dan Endang Dyah Ayu. *Strategi Efektif Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Sukses Melalui Pengelolaan Disiplin Kelas*. T.T.
- Rokhaniyah, Hesti, Dwi Ardiyanti, Dan Nurul Hidayat. "Quizizz-Online Gamification On Learning Engagement And Outcomes In English Lecturing Process." *International Journal Of Evaluation And Research In Education (Ijere)* 14, No. 2 (2025): 1408. <https://doi.org/10.11591/Ijere.V14i2.29992>.
- Samuel Mamonto, Darto Wahidin, Itsna Noor Laila, I Putu Dicky Merta Pratama, Achmad Tavip Junaedi, M Sahrawi Saimima, Nur Syafi'ah Khotim, Jihad Achmad Gojali, Sudarno, Nicholas Renaldo, Dan Ika Agustin Adityawati. *Disiplin Dalam Pendidikan*. Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Santi Kurniasih. *Seri Bentang Alam Indonesia: Dataran Tinggi*. Kanak, 2021.
- Sapaemi, Atia, Dan Nida Nabilah Limas. *Perkembangan Dan Perubahan Pembelajaran "Ips" Menjadi Pembelajaran "Ipas" Pada Era Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*. T.T.
- Sri Legowo, Yogi Ageng. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jispe: Journal Of Islamic Primary Education* 3, No. 1 (2022): 13–30. <https://doi.org/10.51875/Jispe.V3i1.43>.
- Srimuliyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, No. <https://j->

- Edu.Org/Index.Php/Edu/Issue/View/1 (2023).
<https://doi.org/10.37985/Jedu.V1i1.2>.
- Subroto, Desty Endrawati, Supriandi, Rio Wirawan, Dan Arief Yanto Rukmana. "Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, No. 07 (2023): 473–80.
<https://doi.org/10.58812/Jpdws.V1i07.542>.
- Sugiarto, Toto, Ambiyar Ambiyar, Wakhinuddin Wakhinuddin, Wawan Purwanto, Dan Hendra Dani Saputra. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 21, No. 1 (2023): 128–42.
<https://doi.org/10.31571/Edukasi.V21i1.5419>.
- Suhardi, M., Dan M.R.P.M. M. Hidayat. *Buku Ajar Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Penerbit P4i, 2023.
<https://books.google.co.id/books?id=8vukeaaaqbaj>.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman, Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, Dewi Anzelina. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Suwardi Dan Joko Priyono. *Geomorfologi Dan Analisis Landscape*. Mataram University Press, 2005.
- Syofian Siregar. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & Spss*. Kencana, 2014.
- Tim Iad Mku Ums & Mup. *Ilmu Kealaman Dasar*. Muhammadiyah University Press, 2008.
- Titirloloby, Aglen Femmy, Sri Handayani, Dan Anggit Grahito Wicaksono. "Analisis Disiplin Belajar Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Sekip Ii Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020." *Journal On Education* 5, No. 4 (2023): 13073–80. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.2307>.
- Utari, Ni Ketut Sri Eka. "Penerapan Disiplin Positif Melalui Kesepakatan Kelas Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Pada Siswa Tunagrahita." *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti* 1, No. 1 (2023): 11–19.
<https://doi.org/10.38048/Jpicb.V1i1.2101>.
- Wahyuningsih, Baiq Yuni, Dan M Abdurrahman Sunni. *Efektifitas Penggunaan Otak Kanan Dan Otak Kiri Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Stmik Mataram)*. 8 (2020).

Werner R. Murhadi. *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Ekuitas Publisher, 2025.

Wijayanti, Inggit Dyaning, Dan Anita Ekantini. *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipa Mi/Sd*. 08 (2023).

Winda Manik, Meliana Yulan Sari Sagala, Dea Anestia Tampubolon, Dan Damayanti Nababan. "Peran Penting Sikap Disiplin Pada Anak." *Wissen : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, No. 2 (2024): 157–66. <https://doi.org/10.62383/Wissen.V2i2.107>.

Zahra, Siti Fatimahtun, Siti Muflihah, Sari Widya Astuti, Dan Albertina Rumadas. *Masalah Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sd 06 Sowi Manokwari*. 2024.

