

Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Konsep Gamifikasi Detektif Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perubahan Energi Kelas IV di SDN 2 Benda

Dinar Makiyah

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

dinarmakiyah8@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Benda, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajarannya bersifat *teacher centered* (ceramah, penugasan, pengerjaan soal) sehingga hasil belajar siswa banyak yang dibawah rata-rata dilihat dari nilai PTS khususnya pada mata pelajaran IPA kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* berbantuan konsep gamifikasi detektif terhadap hasil belajar pada materi perubahan energi kelas IV di SDN 2 Benda.

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV berjumlah 40 orang yang seluruhnya dijadikan sebagai sampel (sampel jenuh). Dengan kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Instrumen dalam penelitian ini yaitu soal *pretest* dan *posttest* pilihan ganda.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *mann u whitney*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan uji *mann u whitney* diperoleh *Asym.Sig(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil uji statistik juga diperoleh $U_{hitung} < U_{tabel}$ maka H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* berbantuan konsep gamifikasi detektif berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi perubahan energi kelas IV di SDN 2 Benda.

Kata Kunci : *project based learning*, hasil belajar, materi perubahan energi, konsep gamifikasi detektif.