



MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 DALAM PEMBELAJARAN IPAS MELALUI METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

Gesman Jaya Lawolo

Universitas Terbuka UPBJJ Medan-Sumatera Utara-Indonesia
Email: gesmanjayalawolo@gmail.com

Keywords:

Learning interest,
Project-Based
Learning,
Gamification, Natural
Science and Social
Science, Innovative
Teaching.

Abstract: This study aims to enhance the learning interest of fifth-grade students in IPAS at SD Negeri 077786 Tuhembaruzo, Bawolato District, by implementing innovative teaching methods, specifically Project-Based Learning (PjBL) and gamification. Learning interest is a key factor that influences students' academic success. The research employs a descriptive qualitative approach, involving 23 students, consisting of 12 males and 11 females. Data were collected through observations, interviews with teachers and students, and a questionnaire to measure students' learning interest before and after the intervention. The analysis results indicate that prior to the intervention, students' learning interest was relatively low, reflected in their limited participation and engagement in learning activities. After implementing PjBL and gamification, there was a significant increase in students' interest and engagement. Observations revealed that students became more active in discussions and group activities, while interviews revealed positive feedback regarding the teaching methods used. Questionnaire results indicated an increase in students' learning interest scores after the intervention. In conclusion, the application of PjBL and gamification is effective in enhancing the learning interest of fifth-grade students. It is recommended that teachers continue to develop and implement innovative teaching methods and involve parents in supporting their children's learning process.

Kata kunci:

Minat belajar,
Project-Based
Learning,
Gamifikasi,
IPAS, Pembelajaran
Inovatif

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 077786 Tuhembaruzo, Kecamatan Bawolato, dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif, yaitu Project-Based Learning (PjBL) dan gamifikasi. Minat belajar merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif, melibatkan 23 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 11 perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta angket untuk mengukur minat belajar sebelum dan setelah intervensi. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebelum penerapan intervensi, minat belajar siswa tergolong rendah, yang diindikasikan oleh rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penerapan PjBL dan gamifikasi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat dan keterlibatan siswa. Observasi menunjukkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok, sementara wawancara mengungkapkan tanggapan positif terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Hasil angket menunjukkan peningkatan skor minat belajar siswa setelah intervensi. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode PjBL dan gamifikasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran inovatif, serta untuk melibatkan orang tua dalam mendukung proses belajar anak.

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan elemen krusial yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki tingkat minat yang tinggi cenderung menunjukkan perilaku yang lebih aktif, konsisten, serta memiliki kemampuan

yang lebih baik dalam memahami materi yang diajarkan. Berbagai penelitian terdahulu telah mengungkapkan adanya hubungan positif antara minat belajar yang tinggi dan peningkatan hasil belajar siswa (Budiwibowo, 2016; Heri, 2019). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengidentifikasi dan menerapkan strategi yang efektif guna meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang sering kali dianggap menantang oleh banyak siswa di tingkat sekolah dasar.

Keberadaan minat belajar dalam proses pendidikan (Trisna et al., 2023) sangatlah signifikan, terutama untuk mata pelajaran IPAS yang sering kali dipersepsikan sulit oleh siswa. Minat belajar berfungsi sebagai faktor pendorong utama yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap hasil akademik mereka. Penelitian menunjukkan bahwa tingkat minat belajar yang tinggi dapat berpengaruh pada pencapaian akademik yang lebih baik, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPAS (Lapedu et al., 2021).

Sebagai ilustrasi, Sirait menemukan adanya hubungan signifikan antara minat belajar dan prestasi siswa dalam pelajaran matematika, yang menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar tinggi cenderung meraih hasil lebih baik (Sirait, 2016). Temuan ini selaras dengan penelitian lain yang mengindikasikan bahwa minat belajar yang kuat dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang sangat penting dalam mata pelajaran IPAS yang sering mengandung konsep-konsep kompleks dan aplikatif (Lapedu et al., 2021). Selain itu, Lapedu et al. juga mengemukakan bahwa minat belajar memiliki dampak positif terhadap prestasi siswa dalam mata pelajaran IPA, dengan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajarnya (Lapedu et al., 2021).

Penelitian ini menekankan bahwa siswa dengan minat tinggi terhadap materi pelajaran cenderung lebih berusaha memahami dan menguasai konsep-konsep yang sulit, yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Penggunaan metode pengajaran yang kreatif dan interaktif dapat membuat siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat mengurangi pandangan bahwa pelajaran tersebut sulit (Lapedu et al., 2021).

Kondisi dan tantangan terkait minat belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 077786 Tuhembaruzo menjadi topik penting untuk diteliti, mengingat minat belajar berperan signifikan dalam menentukan prestasi akademik. Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar dapat menghambat proses dan hasil belajar siswa (Handayani, 2016). Oleh karena itu, pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar, seperti perhatian orang tua, metode pengajaran, dan lingkungan belajar, menjadi sangat penting (Pratiwi, 2017; Pujiningrum et al., 2021).

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan sosial dan dukungan orang tua. Minat belajar yang tinggi berperan dalam meningkatkan prestasi akademik, sedangkan minat yang rendah dapat mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi pelajaran (Prihastuti et al., 2021). Selain itu, studi oleh Fatmayanti dan Susantri menunjukkan bahwa minat belajar siswa di SD Islam Athirah Makassar juga dipengaruhi

oleh faktor-faktor eksternal, seperti metode pengajaran dan interaksi sosial di kelas (Fatmayanti & Susantri, 2019).

Di sisi lain, penelitian oleh Hikmah et al. menunjukkan bahwa minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka (Hikmah et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menarik bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit. Dengan demikian, analisis kondisi dan permasalahan minat belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 077786 Tuhembaruzo perlu dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar mereka dan merumuskan strategi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah tersebut.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran inovatif, seperti Project Based Learning (PjBL). PjBL merupakan metode yang berfokus pada proyek nyata sebagai bagian dari proses pembelajaran, di mana siswa diajak untuk mencari solusi dan bekerja secara kolaboratif. Model ini dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya dapat memengaruhi pemahaman dan minat mereka terhadap mata pelajaran IPAS (Saripah, 2022). Melalui penerapan PjBL, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoretis tetapi juga keterampilan praktis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

Selain PjBL, gamifikasi dalam pembelajaran juga dapat menjadi alternatif yang menarik. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks belajar untuk meningkatkan motivasi siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan aktivitas, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Wardana & Sagoro, 2019; Syuhada, 2023). Dengan gamifikasi, siswa merasa lebih termotivasi karena adanya elemen tantangan dan penghargaan yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Di era teknologi saat ini, berbagai aplikasi dan media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan untuk mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran IPAS, sehingga siswa lebih tertarik dan terdorong untuk belajar.

Selain strategi pembelajaran di kelas, dukungan dari lingkungan rumah juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Orang tua memiliki peran krusial dalam membimbing dan memotivasi anak untuk belajar di rumah. Penelitian menunjukkan bahwa bimbingan dan dukungan dari orang tua di rumah dapat membantu memperkuat minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama selama pandemi ketika pembelajaran daring menjadi metode utama (Purba et al., 2022; Lestari, 2022). Dukungan orang tua dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif di rumah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan minat mereka terhadap pelajaran IPAS.

Secara keseluruhan, usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 077786 Tuhembaruzo memerlukan pendekatan yang menyeluruh. Pendekatan ini mencakup penerapan model pembelajaran inovatif seperti Project Based Learning (PjBL) dan gamifikasi, serta dukungan dari lingkungan belajar yang positif baik di sekolah maupun di rumah. Dengan strategi yang tepat dan dukungan

dari berbagai pihak, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat, yang pada akhirnya akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Desain ini dipilih untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara mendalam dan rinci, memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 077786 Tuhembaruzo. Menurut Rukmi et al (2023), metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dapat memberikan data yang kaya dan mendalam terkait subjek penelitian. Selain itu, Fadli (2021) menekankan bahwa pendekatan kualitatif juga bertujuan mengungkap fenomena secara holistik dan kontekstual, sehingga hasil penelitian lebih relevan dan berfokus pada kondisi sebenarnya di lapangan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 077786 Tuhembaruzo, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan melalui teknik purposive sampling, di mana hanya subjek yang paling relevan dengan tujuan penelitian yang dipilih. Purposive sampling sangat tepat digunakan dalam penelitian kualitatif karena memungkinkan peneliti untuk memilih subjek yang paling sesuai dengan tujuan penelitian dan membantu memperoleh data yang mendalam.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga teknik utama: observasi, wawancara, dan angket. Teknik observasi digunakan untuk melihat secara langsung keaktifan dan keterlibatan siswa di kelas, khususnya selama penerapan metode Project-Based Learning (PjBL) dan gamifikasi. Observasi memungkinkan peneliti untuk mengamati perilaku dan interaksi siswa dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, wawancara dilakukan terhadap guru kelas dan beberapa siswa guna memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai perubahan minat belajar dan tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran tersebut.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif, yang meliputi pengolahan data dari hasil observasi, wawancara, dan angket. Analisis ini bertujuan untuk menemukan pola dan tema yang muncul dari data sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yang bermakna. (Agustini & Japa (2018) menguraikan bahwa analisis deskriptif kualitatif membantu dalam memahami data secara menyeluruh dan mendalam, memungkinkan peneliti menyusun hasil penelitian yang jelas dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang menggambarkan perubahan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas 5 dalam pembelajaran IPAS setelah penerapan Project-Based Learning (PjBL) dan gamifikasi. Tabel ini mencakup skor awal minat belajar siswa sebelum intervensi, hasil observasi setelah penerapan metode, dan hasil angket setelah intervensi disajikan dalam table 1 berikut:

Table 1. Gambaran perubahan minat belajar dan hasil belajar siswa serta Peran Orang Tua dan Lingkungan Belajar

Aspek yang Diukur	Indikator	Sebelum Intervensi	Setelah Intervensi (PjBL & Gamifikasi)
Minat Belajar Siswa	Skor Angket Minat Belajar (Skala 1-5)	2,8	4,2
	Keaktifan dan Partisipasi dalam Kelas	Rendah	Tinggi
	Antusiasme dalam Belajar (Observasi)	Rendah	Meningkat
Hasil Belajar Siswa	Rata-rata Nilai Tes IPAS	65	80
Dampak Penggunaan PjBL	Tingkat Pemahaman Konsep (Kuesioner Guru)	60% siswa kurang paham	85% siswa lebih paham
	Sikap Positif terhadap Pembelajaran	Sedang	Tinggi
Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran	Motivasi dan Keterlibatan dalam Aktivitas Pembelajaran	Rendah	Tinggi
	Kegiatan Kolaboratif dalam Kelas	Jarang	Sering
Peran Orang Tua dan Lingkungan Belajar	Dukungan Orang Tua dalam Proses Belajar di Rumah	Sedang	Tinggi
	Lingkungan Belajar yang Kondusif (Angket Orang Tua)	55%	80%

Tabel ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode PjBL dan gamifikasi. Skor rata-rata angket minat belajar meningkat dari 2,8 menjadi 4,2, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dan didukung oleh gamifikasi berhasil meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPAS. Berikut hasil deskripsi data dalam table untuk menunjukkan hasil penelitian ini:

1. Minat Belajar Siswa

Sebelum dilakukan intervensi, minat belajar siswa berada pada tingkat rendah, dengan skor angket rata-rata 2,8 dari skala 1-5. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas juga terlihat kurang optimal, ditandai dengan sedikitnya siswa yang aktif bertanya atau terlibat dalam diskusi kelas. Namun, setelah penerapan PjBL dan gamifikasi, skor minat belajar siswa meningkat menjadi 4,2. Peningkatan ini sejalan dengan observasi yang menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa. Mereka menjadi lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, terutama saat berpartisipasi dalam proyek dan aktivitas berbasis permainan.

2. Hasil Belajar Siswa

Rata-rata nilai tes IPAS siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari skor 65 sebelum intervensi menjadi 80 setelah intervensi. Penerapan PjBL tampaknya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Sebelum intervensi, hanya 60% siswa yang menunjukkan pemahaman terhadap konsep dasar IPAS, sementara setelah penerapan metode ini, 85% siswa dilaporkan memiliki pemahaman yang lebih mendalam. Ini juga diperkuat oleh penilaian guru yang menyatakan bahwa sikap positif siswa terhadap pembelajaran semakin tinggi, yang menjadi indikator keberhasilan pendekatan PjBL dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Dampak Penggunaan Gamifikasi

Gamifikasi dalam pembelajaran, yang diterapkan melalui elemen-elemen seperti poin, leaderboard, dan tantangan dalam aktivitas belajar, juga memiliki pengaruh yang besar

dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sebelum intervensi, motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran tergolong rendah, namun meningkat menjadi tinggi setelah diterapkan gamifikasi. Penggunaan elemen permainan berhasil mendorong siswa untuk lebih sering terlibat dalam kegiatan kolaboratif di kelas, menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menantang.

4. Peran Orang Tua dan Lingkungan Belajar

Dukungan dari orang tua dan lingkungan belajar di rumah turut berperan dalam proses peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada orang tua, dukungan mereka dalam pembelajaran meningkat dari kategori sedang menjadi tinggi setelah adanya intervensi yang melibatkan komunikasi antara sekolah dan orang tua. Sebelum intervensi, hanya sekitar 55% orang tua yang memberikan dukungan belajar secara aktif di rumah. Setelahnya, angka ini meningkat menjadi 80%, menunjukkan bahwa kolaborasi antara sekolah dan orang tua berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi siswa, baik di sekolah maupun di rumah.

Tabel 2. Analisis data yang menjelaskan proses analisis kualitatif dari hasil observasi, wawancara, dan angket dalam penelitian ini.

Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Langkah Analisis Data	Hasil Analisis
Observasi	Observasi langsung di kelas	1. Menyusun catatan lapangan dari setiap sesi observasi. 2. Membaca ulang catatan untuk menemukan pola atau tema terkait minat dan keterlibatan siswa. 3. Melakukan <i>coding</i> untuk mengelompokkan perilaku yang relevan dengan tujuan penelitian.	Identifikasi perilaku siswa dalam kelas, seperti keaktifan bertanya, keterlibatan dalam aktivitas kelompok, dan sikap terhadap pembelajaran berbasis proyek.
Wawancara	Wawancara terstruktur dengan guru dan siswa	1. Mentranskripsi hasil wawancara. 2. Membaca dan memahami transkrip untuk menemukan tema utama, seperti perubahan minat belajar dan tanggapan terhadap metode PjBL dan gamifikasi. 3. Melakukan analisis tematik untuk mengidentifikasi tanggapan yang sering muncul atau signifikan.	Temuan tentang pandangan guru dan siswa terhadap efektivitas metode pembelajaran baru, serta motivasi belajar siswa setelah penerapan metode.
Angket Minat Belajar	Angket sebelum dan sesudah intervensi	1. Mengumpulkan data dari angket sebelum dan setelah intervensi. 2. Menghitung perubahan skor minat belajar siswa. 3. Membandingkan skor sebelum dan sesudah intervensi untuk menilai perubahan minat.	Data kuantitatif tentang perubahan minat belajar siswa, menunjukkan peningkatan setelah penerapan PjBL dan gamifikasi.

Tabel di atas merangkum tahapan analisis data untuk setiap sumber data utama, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis kualitatif ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola dan tema yang mendalam, yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 077786 Tuhembaruzo.

Pada awal penelitian, deskripsi minat belajar siswa kelas 5 SD Negeri 077786 Tuhembaruzo dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah. Pembelajaran IPAS sering dianggap sulit, yang membuat siswa kurang termotivasi dan cenderung tidak aktif dalam kelas. Menurut Sugianto (2023), motivasi belajar sangat memengaruhi hasil belajar siswa, dan rendahnya minat dapat menjadi hambatan utama dalam pemahaman konsep. Fath (2022) juga menambahkan bahwa faktor seperti metode pengajaran dan alokasi waktu sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil observasi awal ini menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mengatasi kendala motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS.

Untuk itu, intervensi melalui penerapan Project-Based Learning (PjBL) dan gamifikasi dilakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Project-Based Learning (PjBL) merupakan salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Menurut Hutapea dan Simanjuntak (2017), PjBL dapat membawa perubahan positif dalam sikap siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Dalam konteks penelitian ini, PjBL diterapkan melalui proyek-proyek yang relevan dengan materi IPAS, seperti eksperimen ekosistem atau pembuatan model daur air, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih praktis dan kolaboratif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa selama pelaksanaan proyek. Siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar, yang juga diakui oleh guru sebagai dampak positif dari pendekatan ini.

Selain PjBL, gamifikasi dan media digital seperti aplikasi Kahoot juga diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian Husnawati (2023) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa dengan menggabungkan elemen-elemen permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dalam penelitian ini, gamifikasi diterapkan melalui pemberian poin, tantangan, dan leaderboard yang memotivasi siswa untuk bersaing secara positif. Temuan menunjukkan bahwa siswa, baik laki-laki maupun perempuan, merespons dengan antusias terhadap penggunaan elemen permainan dalam belajar IPAS. Peningkatan partisipasi siswa juga tercermin dalam hasil angket yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah gamifikasi diterapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Marisa et al. (2022),

yang menemukan bahwa gamifikasi berkontribusi besar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, terutama selama masa pandemi.

Analisis lebih lanjut juga menunjukkan adanya perubahan positif pada hasil belajar siswa setelah intervensi. Penelitian Impi (2023) mendukung bahwa penerapan metode PjBL berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang awalnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan mudah memahami konsep yang diajarkan. Intervensi melalui PjBL dan gamifikasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Selain metode pembelajaran, dukungan orang tua dan lingkungan rumah berperan penting dalam mempertahankan minat belajar siswa. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa mereka mendukung pembelajaran anak-anak di rumah, seperti dengan menyediakan waktu untuk bimbingan belajar atau fasilitas belajar yang memadai. Safitri (2023) menyoroti pentingnya peran serta orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, komunikasi yang baik antara sekolah dan orang tua telah menciptakan sinergi yang mendukung keberhasilan belajar siswa. Lingkungan belajar yang positif, baik di rumah maupun di sekolah, telah membantu siswa merasa lebih didukung, yang sesuai dengan temuan Khayati et al. (2022), bahwa lingkungan belajar yang kondusif sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode PjBL, gamifikasi, dan dukungan dari orang tua memberikan dampak positif pada minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Namun, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, seperti jumlah subjek yang terbatas dan waktu intervensi yang singkat. Untuk itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan intervensi pada mata pelajaran lain atau meningkatkan durasi penerapan untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif, khususnya Project-Based Learning (PjBL) dan gamifikasi, efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 077786 Tuhembaruzo. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket,

terdapat peningkatan signifikan pada minat dan keterlibatan siswa setelah penerapan kedua metode ini. PjBL berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif dan memahami materi secara lebih mendalam, sedangkan gamifikasi memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang. Dukungan dari orang tua dan lingkungan belajar juga berperan penting dalam mendorong minat belajar siswa, terutama dengan adanya kolaborasi antara sekolah dan keluarga. Secara keseluruhan, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif terbukti memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. K. D., & Japa, I. G. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14211>
- Budiwibowo, S. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 14 Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.66>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Fatmayanti, A., & Susantri, T. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuhnya Minat Belajar Siswa Di SD Islam Athirah Makassar Kelas 4. *Publikasi Pendidikan*, 9(3), 212. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i3.9720>
- Handayani, S. (2016). Pengaruh Perhatian Orangtua dan Minat Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 141–148. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.948>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 59–79. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>
- Hikmah, N., Haliq, M. I., & Kamasari, E. (2022). Pengaruh Minat Belajar Dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1248–1254. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3470>
- Lapedu, J. M., Fahyuddin, & Jahidin. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar, Minat Belajar Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri Di Kota Kendari. *Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 3(1), 2021.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Pujiningrum, E., Siswanto, J., & Sukamto, S. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri Mangunrekso 01. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.51874/jips.v2i1.9>
- Rukmi, D. A., Isa, A. F., Yustina, A., Vitriani, D., & Nurhayati, S. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Menumbuhkan Percaya Diri Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 798–810. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1824>

Trisna, M. A. B., Ristanto, T. M. A., & Deniarti, W. (2023). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(2), 1–7.