

**IMPLEMENTASI METODE *GAMIFICATION* DALAM MENUMBUHKAN
RASA SOLIDARITAS SOSIAL DI KELAS IV SD NEGERI 170**

REJANG LEBONG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

SONI MARSITA

NIM. 20591181

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

TAHUN 2024

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di- Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Soni Marsita mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **“IMPLEMENTASI METODE GAMIFICATION DALAM MENUMBUHKAN RASA SOLIDARITAS SOSIAL DI KELAS IV SDN 170 REJANG LEBONG”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. TerimaKasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 21 Maret 2024

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001



Guntur Putrajaya, S.Sos., MM
NIP. 196904131999031005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Soni Marsita

NIM : 20591181

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI METODE GAMIFICATION DALAM
MENUMBUHKAN RASA SOLIDARITAS SOSIAL DI
KELAS IV SDN 170 REJANG LEBONG**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 30 April 2024


Sonni Marsita
NIM. 20591181



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **996**/In.34/F.TAR/1/PP.00.9/ /2024

Nama : **Soni Marsita**
Nim : **20591181**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong**

Telah dimunaqsyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Selasa, 25 Juni 2024**
Pukul : **11.00 s/d 12.30 WIB**
Tempat : **Ruang 1 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001

Guntur Putra Jaya, S.Sos.,MM
NIP. 196904131999031005

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Abdul Rahman, M.Pd.I
NIP. 197207042000031004

Agus Riyan Oktori, M.Pd.I
NIP. 199108182019031008

Mengetahui,
Dekan

Dr. Sitarto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197409212000031003



KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi berjudul **“Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat menumbuhkan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S.Ag.,M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd selaku Pembimbing Akademik
6. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Guntur Putrajaya,S. Sos., MM selaku pembimbing II
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Bapak Sumiskam, M.Pd Kepala Sekolah SD Negeri 170 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat bagi penulis menyelesaikan skripsi dan menjaga nama baik Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 20 Februari 2024

Penulis,



Sohi Marsita

NIM. 20591181

MOTTO

“Jika jalannya cuma lurus dan mulus, lalu apa tantangannya? Jadi, nikmati saja prosesnya, nikmati langkah demi langkah dalam menggapainya. Perihal hasil?. Allah tau mana yang terbaik untuk hambanya dan yakinlah bahwa rencana-Nya lebih indah dari rencanamu.”

Soni Marsita

Dan Ingatlah!

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

Q.S Al-Baqarah 286

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Kamalani dan Ibu Media Kusnita. Mereka ada sosok yang tanpa batasan memberikan segalanya untuk anaknya agar dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik. Mereka juga yang membuat penulis bertahan sampai pada titik ini, bertahan dari berbagai gempuran yang menerpa hingga membuat penulis hampir putus asa untuk menyelesaikan skripsi ini, mereka hadir di garda paling depan untuk melindungi dan selalu mensupport anaknya untuk terus maju dan tidak putus asa. Ayah, Ibu, keberhasilan ini berkat perjuangan kalian, anakmu bangga mempunyai orang tua yang hebat dan luar biasa tangguhnyanya seperti kalian. Terimakasih Ayah, Ibu yang tersayang. I Love You Ayah dan Ibu.
2. Teruntuk Kakak ku Arles Adi Kusuma dan Adikku Resti Ramadani yang sebagai salah satu alasan semangat dalam menyelesaikan ini, yang selalu memberikan support dan do'a untukku. Terimakasih dang adek ku tersayang.
3. Teruntuk keluarga besar Bapak dan Ibuku, terimakasih kepada kalian yang selalu memberikan support dan nasehat baiknya.
4. Teruntuk sahabat-sahabatku (M Subhan Masruri, Miryana Hastuti, Khoirun Nisa, Indah Tri Utami, Khanik Fitriyani, Via Meza Putri, Esi Fitri, Wulan,

Ardhita Pangastuti, Tiara Mar'atus Soleha, Reti Watesyah, Rahayu, Septi Wulandari, Feni Kurniati, Henni Agustina, Padila) yang selalu memberikan dukungannya, yang selalu bersedia untuk mendengar keluhan dan selalu siap untuk membantu. Terimakasih untuk kebaikan dan do'anya kupersembahkan skripsi ini untuk kalian.

5. Teruntuk Mbak-mbakku, kakak-kakakku (Dita Tri Mulyani, Ririn Eka Monica, Restu Abdiyantoro, Reza Aprilia, Redha Alfadil, Mahmudatun Nisa, Yustika Auria, Khusnul Khotimah, Koriatul Sadia, Annisa Bunga Pratiwi) yang selalu memberikan support dan do'anya. Terimakasih atas masukan-masukan dan nasehatnya selama ini kupersembahkan skripsi ini untuk kalian sang motivasi.
6. Teruntuk teman seperjuangan dan adek-adekku yang berada di Rumah Peradaban UKM Kerohanian LDK CAIS, Dema F Tarbiyah, Sema-I dan tidak bisa dituliskan satu persatu. Terimakasih untuk do'a dan dukungannya selama ini.
7. Teman-teman seperjuangan di PGMI kelas B dan seluruh angkatan 2020 terimakasih telah saling support.
8. Teruntuk teman-teman KKN Desa Limbur Baru Kec.Muara Kemumu dan PPL SDIT Khoiru Ummah, terimakasih atas supportnya dan semoga sukses untuk kita semua.
9. Keluarga Besar SD Negeri 170 Rejang Lebong yang telah menjadi tempat penelitian.
10. Teruntuk Almamater tercinta dan dosen-dosen IAIN Curup

ABSTRAK

Soni Marsita, NIM. 20591181 “**Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Pada penelitian ini ditemukan kurangnya rasa solidaritas antar peserta didik dan penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode *gamification* dalam rangka menumbuhkan rasa solidaritas sosial di kelas IV.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian adalah deskriptif, penelitian ini dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode gamifikasi di kelas IV telah membuktikan dampak positifnya terhadap rasa solidaritas. Siswa terlibat secara aktif dalam permainan, menciptakan peluang untuk berkolaborasi dan berinteraksi lebih intens. Skor dan hadiah dalam permainan menciptakan motivasi tambahan, meningkatkan partisipasi, dan membangun semangat tim di antara siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode gamifikasi sangat efektif dalam menumbuhkan rasa solidaritas di kelas IV. Dengan menggunakan pendekatan ini, terlihat adanya keterlibatan aktif siswa dan peningkatan interaksi sosial, memberikan kontribusi positif terhadap atmosfer kelas dan pembelajaran kolaboratif. Adapun faktor pendukungnya seperti media pembelajaran yang praktis serta antusias peserta didik dan faktor penghambatnya seperti jaringan internet dan kurangnya fasilitas dari sekolah.

Kata Kunci: *Metode Gamification, Gamification konten, Solidaritas Sosial*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAM BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Pertanyaan Penelitian	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Hasil Penelitian yang Relevan	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian.....	33

D. Data dan Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	37
G. Teknik Keabsahan Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Pemaparan Proses Pengumpulan Data	43
B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	27
Tabel 4.1 Data Guru SD Negeri 170 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2023/2024	46
Tabel 4.2 Data Siswa SD Negeri 170 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2023/2024.....	46
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 170 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2023/2024	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode <i>Gamification</i> Struktural	6
---	---

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter merupakan penciptaan lingkungan sekolah yang membantu siswa dalam perkembangan etika, tanggung jawab melalui model, dan pengajaran karakter yang baik melalui nilai-nilai universal. Nilai-nilai karakter ini sudah seharusnya ditanamkan kepada siswa sehingga mereka mampu menerapkan dalam kehidupannya baik di keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Pendidikan karakter mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu.

Selain itu, pendidikan karakter bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan.¹ Salah satu nilai karakter yang diinginkan dalam pendidikan adalah rasa solidaritas, yaitu sebuah rasa kesetiakawanan atau kekompakan dan saling tolong-menolong, yang apabila dikaitkan dengan konteks kelompok sosial, maka

¹ Binti Maunah, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa," *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 4, No. 1 <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>. (2016), 91

solidaritas merupakan wujud dari rasa kebersamaan suatu kelompok untuk mencapai tujuan dan keinginan bersama. Sifat solidaritas juga menggambarkan wajah cinta sosial, juga kepedulian sesama manusia.²

Kesetiakawanan merupakan salah satu bentuk adanya solidaritas sosial antar sesama teman sebagaimana dalam surah Al-Maidah ayat ke-8 disebutkan Allah SWT Berfirman:

وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰٓ أَلَّا تَعْدِلُوٓا۟ ۖ اَعْدِلُوٓا۟ هُوَ اَقْرَبُ لِلتَّقْوٰى ط

Artinya : Dan jangan sesekali kamu membenci suatu kaum, mendorongmu untuk berlaku tidak adil/seimbang, berlaku adillah karena keadilan itu lebih dekat dengan ketaqwaan”, (QS. Al-Maidah:8)³

Tolong menolong juga merupakan salah satu bentuk dari terwujudnya solidaritas antar siswa sebagaimana dalam surah Al-Maidah ayat kedua disebutkan Allah SWT Berfirman;

وَتَعَاوَنُوٓا۟ عَلَىٰ الْبِرِّ وَالتَّقْوٰى ۖ وَلَا تَعَاوَنُوٓا۟ عَلَىٰ الْاِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ

Artinya : “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.”. (QS. Al-Maidah : 2).⁴

Dari kedua ayat dan hadits diatas dapat menunjukkan bahwa pentingnya solidaritas sosial bagi seluruh manusia. Hendaknya setiap manusia senantiasa

² Hanindita Basmatulhana, “Pengertian Solidaritas, Prinsip, Dan Bentuknya,” 08 Juli 2022, diakses dari: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6167971/>, Pada tanggal 7 oktober 2023, pukul 09.00 WIB.

³ Yufi Cantika, “Al-Maidah Ayat 8 Beserta Tafsirnya,” diakses dari : <https://www.gramedia.com/literasi/al-maidah-ayat-8-beserta-tafsirnya/>, n.d. Pada tanggal 7 Oktober 2023, pukul 10.15 WIB.

⁴ Yufi Cantika, “Bacaan Arab Dan Terjemahan Surat Al Maidah Ayat 2 Beserta Tafsirnya,” gramedia Blog, n.d., diakses dari : <https://www.gramedia.com/literasi/al-maidah-ayat-2/>. Pada tanggal 7 Oktober 2023, pukul 11.00.

berusaha memperhatikan dan peduli dengan keadaan manusia lainnya dimanapun ia berada. Menurut Durkheim, solidaritas sosial merupakan suatu keadaan hubungan antara individu dan atau kelompok yang didasarkan pada perasaan moral dan kepercayaan yang dianut bersama dan diperkuat oleh pengalaman emosional bersama.

Solidaritas menekankan pada keadaan hubungan antar individu dan kelompok dan mendasari keterikatan bersama dalam kehidupan dengan didukung nilai-nilai moral dan kepercayaan yang hidup dalam masyarakat. Wujud nyata dari hubungan bersama akan melahirkan pengalaman emosional, sehingga memperkuat hubungan antar mereka.⁵

Dalam konteks ini, penelitian tentang implementasi metode gamifikasi dalam menumbuhkan rasa solidaritas Sosial di kelas IV memiliki relevansi yang besar dan potensi untuk memberikan kontribusi positif dalam pendidikan karakter di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang efektivitas metode ini dan dampaknya terhadap pembentukan karakter siswa. Tantangan dalam menciptakan rasa solidaritas di antara siswa kelas IV tidak dapat diabaikan. Dalam konteks pendidikan, anak-anak pada usia ini sering mengalami perkembangan sosial dan emosional yang kompleks.

Faktor penghambat solidaritas yang paling dominan adalah modernisasi, Hal ini dikarenakan pada era modernisasi segala kegiatan yang dilakukan

⁵ Saidang Saidang and Suparman Suparman, "Pola Pembentukan Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 2 (2019), 123

sudah beralih pada teknologi.⁶ Peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari anak-anak juga dapat menjadi tantangan tersendiri dalam memperkuat rasa solidaritas di kelas. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas di dunia digital, yang seringkali bersifat individualistis, daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang kreatif dan efektif untuk menarik perhatian mereka dan membangun rasa solidaritas yang kuat di antara siswa kelas IV.

Di sinilah konsep gamifikasi hadir sebagai solusi potensial. Dengan mengadaptasi elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran, metode gamifikasi menawarkan cara yang menarik dan menyenangkan untuk mengajak siswa bekerja sama, berkolaborasi, dan saling mendukung. Dalam konteks ini, metode gamifikasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk merangsang rasa solidaritas di antara siswa kelas IV.

Kapp membagi gamifikasi menjadi dua macam, yaitu gamifikasi struktural (*structural gamification*) dan gamifikasi konten (*content gamification*). Gamifikasi struktural merupakan penerapan dari elemen permainan untuk mendorong peserta didik tanpa ada perubahan pada konten. Konten sama sekali tidak diubah menjadi permainan, melainkan hanya strukturnya saja. Fokus utama dari gamifikasi jenis ini adalah untuk memotivasi pengguna melalui konten dan melibatkan mereka ke dalam proses belajar menggunakan system reward (hadiah). Sedangkan gamifikasi konten adalah penerapan elemen dan algoritma permainan yang ikut mengubah isi konten menjadi seperti permainan. Penambahan elemen-elemen ini membuat konten terlihat seperti permainan tetapi sebenarnya tidak mengubah konten menjadi permainan sesungguhnya.⁷

⁶ Akmal Achsan Sulwanta and Tahir Kasnawi, "Solidaritas Sosial Masyarakat Transmigran Bali," *Hasanuddin Journal Of Sociology* Vol. 1, No. 1 (2019), 114.

⁷ Kresna, "Pengertian Gamifikasi," 30 April 2020, diakses dari : <https://konsultasiskripsi.com/2020/04/30/>, pada tanggal 7 Oktober 2023, pukul 12.00 WIB.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui secara lebih jelas bagaimana implementasi metode gamifikasi dapat berkontribusi dalam memecahkan tantangan-tantangan yang dihadapi dalam membentuk rasa solidaritas sosial di antara siswa kelas IV.

Beberapa penelitian telah dilakukan tentang implementasi metode *gamification* antara lain, berdasarkan pada penelitian Hendriyana tentang “Implementasi Konsep *Gamification* Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Guna Meningkatkan Minat Baca Siswa (Studi Kasus SMAN 1 Parungkuda)” Yang mana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan minat baca siswa. Namun, masih perlu dilakukan lebih banyak penelitian yang fokus pada penggunaan metode gamifikasi dalam konteks pendidikan karakter, khususnya di tingkat pendidikan dasar seperti di kelas IV.

Penelitian sebelumnya menyoroti berbagai manfaat yang diperoleh dari penerapan metode gamifikasi, termasuk peningkatan motivasi siswa, keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Secara khusus, beberapa penelitian juga telah mengeksplorasi efek positif metode gamifikasi dalam membangun karakter siswa, seperti peningkatan kerjasama, tanggung jawab, dan rasa saling mendukung.

Namun, penting untuk diingat bahwa setiap konteks pendidikan memiliki karakteristik dan tantangan uniknya sendiri. Oleh karena itu, meskipun penelitian terdahulu telah memberikan wawasan yang berharga, penelitian

lebih lanjut yang terfokus pada implementasi metode gamifikasi konten dalam menumbuhkan rasa solidaritas di kelas 4 masih diperlukan. Pengenalan metode gamifikasi menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa, khususnya dalam hal membangun rasa solidaritas di kelas IV. Dengan memanfaatkan daya tarik permainan dan elemen-elemen gamifikasi, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan membawa dampak positif bagi perkembangan sosial dan emosional siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 170 Rejang Lebong, bahwasanya sekolah ini sudah menggunakan metode *Gamification* dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk menumbuhkan rasa solidaritas siswanya adalah dengan memberikan bintang kelas atau papan lencana di kelas IV ini, jadi ketika siswa dapat menyelesaikan sebuah tugas atau misi maka akan mendapatkan satu bintang. Bintang kelas atau papan lencana ini termasuk dalam metode *gamification* struktural.



Gambar 1. 1 Metode *Gamification* Struktural

Namun terdapat kendala yaitu metode *gamification* struktural ini tidak begitu berdampak pada solidaritas sosial siswa karena siswa lebih bersifat

individual dalam menyelesaikan tugas atau misi. Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Susilastri S.Pd yang merupakan wali kelas IV di SD Negeri 170 Rejang Lebong mengatakan:

“Dalam hal belajar sambil bermain anak-anak ini sangat antusias dan sangat interaktif, seperti pada metode gamification yang sudah saya terapkan. Mereka sangat suka dengan metode pembelajaran ini, karena pembelajarannya jadi lebih seru dan asik. Akan tetapi, anak-anak dalam rasa solidaritas nya ini masih kurang, ya salah satu penyebabnya karena mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan bintang paling banyak tanpa adanya kerja sama. Banyak anak yang justru bersifat individual karena papan lencana ini. Mereka ingin mendapatkan bintang yang paling banyak di papan lencana. Oleh karena itu, kami berusaha untuk memaksimalkan pembelajaran dengan metode gamification konten ini dengan harapan dapat menumbuhkan kembali rasa solidaritas antar siswa⁸.”

Hal ini selaras dengan pernyataan siswa mengenai rasa solidaritas. Adapun siswa yang ditanya tentang Bintang kelas atau papan lencana ini, menjawab ingin menjadi yang terbaik dengan mendapatkan Bintang terbanyak di papan lencana. Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Ramadan Dwi Herlangga salah satu siswa kelas IV mengatakan bahwa:

“...Iyo buk. Kalo dikasih bintang tu jadi semangat nian. Aku tu ndak ngumpulni bintang banyak-banyak biar yang aku bisa lebih banyak dari kawan aku yang lain. Udem tu pas pembagian rapot dikasih hadiah gek⁹”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *Gamification* struktural ini dianggap Kurang berdampak pada solidaritas siswa nya karena dengan adanya papan lencana atau Bintang kelas ini membuat siswa lebih bersifat individualis. Seharusnya Pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga mengharuskan siswa bekerja sama dan membangun kekompakan supaya

⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 30 Oktober 2023.

⁹ Hasil Wawancara dengan Ramadan Dwi Herlangga selaku siswa kelas 4 SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023.

kelompok tersebut keluar sebagai pemenang dan mendapatkan reward. Dengan cara ini diharapkan dapat menumbuhkan Kembali rasa solidaritas siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang “ **Implementasi Metode *Gamification* dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong** ” karena sejauh pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di IAIN Curup sudah pernah ada yang membahas tentang rasa solidaritas tersebut tetapi belum ada yang membahas tentang solidaritas pada anak dan belum ada juga yang tentang implementasi metode *gamification* dalam menumbuhkan rasa solidaritas sosial di kelas IV. Berdasarkan uraian diatas, secara keseluruhan masalah yang akan dibahas di penelitian ini adalah tentang bagaimana implementasi *gamification* konten dalam menumbuhkan solidaritas di kelas IV yang masih kurang rasa solidaritasnya dan apa saja faktor pendukung dan penghambat pada saat implementasi metode *gamification* ini. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi langkah awal dalam memperkuat nilai-nilai moral dan sosial di kalangan generasi muda, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan dengan lebih baik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang diangkat serta menghindari salah penafsiran maka dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada Implementasi Metode *Gamification* konten dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Implementasi Metode *Gamification* dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong?
2. Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat Implementasi Metode *Gamification* dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Implementasi Metode *Gamification* dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam pengembangan metode *gamification* di sekolah khususnya metode *gamification* berbasis konten yang dapat membantu membentuk rasa solidaritas sosial antar siswa di SD Negeri 170 Rejang Lebong,

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu membentuk karakter siswa yang memiliki rasa solidaritas,
- 2) Agar siswa berinteraksi langsung dengan temannya, dan juga tidak menjadi pemilih dalam berkelompok,

b. Bagi Guru

- 1) Memotivasi guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan disukai siswa dan sebagai media pembelajaran di sekolah
- 2) Guru tidak hanya mengandalkan teks (bahan ajar) tapi bisa memanfaatkan teknologi sekarang.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk sekolah agar dapat memaksimalkan program belajar mengajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi yang banyak digunakan sekarang.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman yang lebih komprehensif tentang Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode *Gamification*

a. Pengertian Metode *Gamification*

Kata gamifikasi berasal dari istilah bahasa Inggris yaitu *gamification*. Menurut kamus Oxford *gamification* adalah suatu penerapan dari unsur-unsur yang ada dalam sebuah permainan (*game*) seperti penilaian poin, persaingan, dan peraturan main ke dalam kegiatan atau aktivitas lainnya. Pendekatan ini sebenarnya telah banyak digunakan khususnya dalam bidang bisnis online sebagai salah satu strategi untuk menawarkan suatu produk atau jasa. Sebagai contoh, banyak aplikasi online saat ini yang menggunakan sistem poin dengan beragam syarat dan ketentuan dan diikuti dengan tawaran promo serta keuntungan. Pengguna atau pelanggan yang tertarik secara otomatis akan terpacu dan lebih aktif dalam menggunakan aplikasi tersebut untuk mencapai target poin yang telah ditentukan. Teknik tersebut serupa dengan unsur yang ada dalam permainan (*games*), yaitu mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya.

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau video *game* dengan tujuan memotivasi para peserta didik dalam proses

pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran.¹⁰

Gamifikasi menurut LearnTech *gamification* adalah proses penggunaan elemen *game* dalam kondisi *non-game* dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif, sedangkan menurut Mariya Gachkova dan Elena Somova, Gamifikasi mengintegrasikan elemen dan teknik *game* dalam proses *e-learning*. Pendapat lain yang membahas lebih jauh mengenai gamifikasi adalah “Program menggunakan pola kerja berbasis *game*, estetika, dan pemikiran *game* untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah.”¹¹

Menurut Gartner, gamifikasi sebagai pemanfaatan dari unsur mekanis dan user experience design sebuah *game*, guna menarik dan memotivasi seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka. Yang dimaksud dengan unsur mekanis adalah elemen kunci seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan lencana (*badges*) yang menunjang berjalannya suatu *game*.¹²

Dengan menggunakan metode pembelajaran *gamification* memudahkan para pendidik, seperti dalam menentukan nilai akhir dari seorang peserta didik yang dapat ditentukan melalui jumlah poin yang mereka dapatkan dari setiap materi yang mereka pelajari dan juga tugas, beberapa tes yang diberikan oleh seorang pendidik yang membuat peserta didik bersemangat dalam mengerjakannya dan juga tentunya memiliki makna tersendiri bagi seorang peserta didik.

Gamification dapat membuat peserta didik terbiasa dengan menghadapi suatu kegagalan dan juga dapat mengatasinya dengan baik dan yang paling penting dapat bangkit dan bertahan dalam memenangkan

¹⁰ Heni Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICom* Vol. 5 No.1, (2016), 10-11.

¹¹ Diana Ariani, “Gamifikasi Untuk Pembelajaran,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Vol. 3, No. 2, <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09> (2020), 144.

¹² Rosina Zahara et al., “Kajian Literatur : Gamifikasi Di Pendidikan Dasar,” *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)* Vol. 1, no. 1 <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>, (2021), 76.

sebuah permainan yang ada. *Gamification* juga dapat dilakukan dalam bentuk video *game*, disini seorang pendidik dapat menyampaikan video pembelajaran melalui sebuah video permainan. Selain itu melakukan umpan balik dalam video *game* pembelajaran tersebut membuat pembelajaran semakin seru dan peserta didik pun semakin bersemangat dalam menyambut pembelajaran.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa metode *gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau video *game*. Unsur *game* dapat berupa unsur fisik maupun unsur non fisik. Unsur fisik dapat ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung, misal berupa aplikasi, program, *website*, permainan seperti penggunaan papan ular tangga, tebak benar salah dan lainnya. Sedangkan unsur non fisik dapat berupa reaksi psikologis siswa apabila diterapkan *gamification* dalam pembelajaran, misal persaingan, tantangan dan rintangan, keinginan menyelesaikan masalah, penghargaan dan lain sebagainya. *Gamification* ini memiliki tujuan memotivasi para peserta didik dalam proses pembelajaran dan memperkuat perilaku belajar yang positif.

b. Jenis- jenis Metode *Gamification*

1) *Gamification* Struktural

Gamifikasi struktural merupakan gamifikasi yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan dalam rangkaian materi pembelajaran *online/digital* untuk mendorong peserta didik

mengakses seluruh materi pembelajaran tanpa melakukan perubahan bentuk dari penyajian materi pembelajaran itu sendiri. Materi Pembelajaran dalam gamifikasi struktural tidak dikembangkan seperti pola sebuah *game*, hanya saja struktur pembelajaran pada platform LMS *e-learning* ditambahkan dengan elemen-elemen dari sebuah *game*. Fokus utama dari jenis gamifikasi ini adalah untuk memotivasi peserta didik mengakses/mempelajari materi pembelajaran dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik setelah mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan.

Kapp mencontohkan gamifikasi struktural dengan peserta didik yang akan memperoleh poin dalam pembelajaran dikarenakan mereka telah menonton video yang diberikan atau mereka telah menyelesaikan tugas yang diberikan, adapun video dan tugas tersebut tidak memiliki elemen *game*.¹³

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa metode *gamification* Struktural merupakan metode yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam rangkaian materi pembelajaran seperti poin, *reward*, dan peringkat, tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) *Gamification* Konten

Gamifikasi konten adalah penggunaan elemen *game* dan pola pemikiran sebuah *game* pada materi pembelajaran, hal ini bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah

¹³ Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran.", 146

tampilan *game*. Sebagai contoh, penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menambahkan elemen cerita pada materi yang harus diakses atau memulai pembelajaran dengan memberikan tantangan kepada peserta didik, dan bukan dengan memberikan paparan tujuan pembelajaran (seperti yang biasa dilakukan dalam setiap proses pembukaan pembelajaran pada umumnya).

Perlu untuk diingat, menambahkan elemen ini membuat materi pembelajaran menyerupai sebuah program *game*, tetapi tidak mengubah materi pembelajaran menjadi *game* sesungguhnya. Materi pembelajaran pada gamifikasi konten dilakukan dengan pengembangan materi pembelajaran yang dikembangkan memiliki komponen *game*, hal ini dapat berupa penggunaan level pada materi pembelajaran, adanya alur cerita atau penggunaan komponen *game* lainnya dalam file materi pembelajaran.¹⁴

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa metode *gamification* konten adalah membuat materi pembelajaran menyerupai sebuah program *game*, tetapi tidak mengubah materi pembelajaran menjadi *game* sesungguhnya. Metode *gamification* ini umumnya menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

¹⁴ Ariani., 147

c. Langkah- langkah Penerapan Metode *Gamification*

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu :

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri award atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
2. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (*unlocked*) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
3. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
4. Berikan balasan *reward* seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian) yang bisa di pampang di socmed para siswa atau website internal kampus/perusahaan.
5. Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
6. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
7. Kenalkan konsep "*quest*" (pencarian) atau "*epic meaning*" (pemaknaan epik), di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
8. Beri siswa insentif untuk men-*share* dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.
9. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
10. Buat tekanan buatan dengan menggunakan (*countdown*) atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11. Ambil lencana atau reward-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.
12. Buat *role-playing* atau skenario percabangan dalam *e-learning* yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
14. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.

15. Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.¹⁵

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan *gamification* dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

d. Tantangan Dalam Penerapan Metode *Gamification*

Ada tiga faktor penting yang mendukung pembelajaran Gamifikasi mampu berjalan secara optimal. Ketiga faktor itu adalah Sumber Daya Manusia, sarana dan prasarana pendukung dan implementasi pembelajaran itu nantinya. Proses pembelajaran *e-learning* akan berjalan secara maksimal ketika ketiga faktor itu semuanya saling mendukung satu sama lain. Dilema sekaligus tantangan proses pembelajaran ini selalu tiga faktor tersebut tidak bisa ketiga-tiganya saling mendukung. Ketika infrastruktur siap, SDM nya belum siap.

Kemudian ketika SDM dan infrastruktur sudah siap, implementasinya terkadang belum mampu berjalan secara maksimal. Walaupun pada awalnya Gamifikasi diproyeksikan sebagai pengganti metode pembelajaran tradisional, tapi ternyata *e-learning* belum dapat menggantikan peran dan keuntungan dari metode pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena metode-metode pembelajaran yang

¹⁵ Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.", 12

digunakan dalam Gamifikasi belum dapat menandingi superioritas metode interaksi tatap muka konvensional.

Akibatnya, sampai saat ini e-learning dengan berbagai kelebihannya lebih cocok berperan sebagai pelengkap bagi metode pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran Gamifikasi kedepannya merupakan salah satu alternatif untuk memperkaya model pembelajaran, melatih kemandirian mahasiswa dan mempermudah memperoleh bahan ajar sekaligus meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa.¹⁶

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat 3 faktor yg menjadi penghambat dalam penerapan metode *gamification* ini, yaitu Sumber Daya Manusia, sarana dan prasarana pendukung dan implementasi pembelajaran itu nantinya. Ketika 3 faktor tersebut tidak dapat besinergi dengan baik maka akan menjadi suatu hambatan dalam penerapan metode *gamification* ini.

2. Solidaritas Sosial

a. Pengertian Solidaritas Sosial

Konsep solidaritas sosial merupakan konsep sentral Emile Durkheim dalam mengembangkan teori Sosiologi. Menurut Durkheim solidaritas sosial merupakan suatu keadaan hubungan antara individu dan atau kelompok yang didasarkan pada perasaan moral dan kepercayaan yang dianut bersama dan diperkuat oleh pengalaman emosional bersama. Solidaritas menekankan pada keadaan hubungan antar individu dan kelompok dan mendasari keterikatan bersama dalam

¹⁶ Zahara et al., "Kajian Literatur : Gamifikasi Di Pendidikan Dasar.", 88

kehidupan dengan didukung nilai-nilai moral dan kepercayaan yang hidup dalam masyarakat.¹⁷

Pemaknaan solidaritas secara bahasa diartikan sebagai sebuah kebersamaan, kekompakan, kesetiakawanan, simpati, empati, serta tenggang rasa.¹⁸ Seperti dalam hadist mengenai solidaritas sesama muslim, Rasulullah SAW bersabda

تَرَى الْمُؤْمِنِينَ فِي تَرَاحِمِهِمْ وَتَوَادِّهِمْ وَتَعَاطُفِهِمْ كَمَثَلِ الْجَسَدِ إِذَا اشْتَكَى عُضْوٌ تَدَاعَى لَهُ سَائِرُ جَسَدِهِ بِالشَّهْرِ وَالْحُمَّى (متفق عليه)

Artinya: “Engkau lihat orang-orang mukmin dalam saling mengasihi, saling mencintai, dan saling menolong seperti satu tubuh yang apabila satu anggota tubuhnya sakit, tertariklah semua anggota tubuh lainnya (ikut sakit) dengan tidak dapat tidur dan panas (demam).” (HR. Muttafaq Alaih)¹⁹

Menurut Hamidah dalam hukum Romawi dikatakan bahwa solidaritas menunjuk pada idiom “semua untuk masing-masing dan masing untuk semua.” Tidak jauh dari hukum Romawi, bangsa Perancis mengaplikasikan terminologi solidaritas pada keharmonisan sosial, persatuan nasional dan kelas dalam.

Solidaritas sosial menunjuk satu keadaan hubungan antara individu dengan kelompok yang ada pada suatu komunitas masyarakat yang didasari pada moral dan kepercayaan yang dianut bersama yang diperkuat oleh pengalaman bersama.²⁰

¹⁷ Dhony Bagus Bramantyo and Puji Lestari, “Bentuk Solidaritas Sosial Kelompok Pedagang Warung Apung Desa Wisata Krakitan Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten,” *E-Societas* Vol. 9, no. 1 (2020), 6.

<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/viewFile/15773/15259>.

¹⁸ Sumiatiminteladan, “Solidaritas Dan Kekeluargaan Di MIN 1 Pontianak,” diakses dari <https://kalbar.kemenag.go.id/Berita/Berita.Php?Nid=39037>, pada tanggal 7 oktober 2023.

¹⁹ Jojon, “Hadits sifat solidaritas atau setia kawan,” *Islam Is The Best*, n.d., diakses dari : <https://pendidikanmendows.blogspot.com/2016/07/>. Pada tanggal 8 Oktober 2023, pukul 11.00.

²⁰ Farida Jaya et al., “Cermin : Jurnal Penelitian Upaya Meningkatkan Solidaritas Dan Pola Hidup Sehat Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa” Vol. 5 (2021), 338–339.

Menurut Jones, solidaritas adalah keadaan saling percaya antara para anggota dalam suatu kelompok atau komunitas. Kalau orang saling percaya mereka akan menjadi satu/menjadi persahabatan, menjadi saling hormat menghormati, menjadi terdorong untuk bertanggung jawab dan memperhatikan kepentingan bersama.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa solidaritas adalah hubungan antar individu maupun kelompok yang didasarkan pada perasaan moral dan kepercayaan yang dianut bersama dan diperkuat oleh pengalaman emosional bersama sehingga dapat terciptanya kekompakan, kebersamaan, dan keharmonisan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Bentuk-Bentuk Solidaritas Sosial

Durkheim membagi solidaritas menjadi solidaritas mekanik, dan organik.

1) Solidaritas Mekanik

Solidaritas mekanik lebih dominan pada suatu kesadaran bersama yang menunjukkan pada totalitas kepercayaannya dan sentimen bersama yang secara bersama-sama semua kalangan organisasi memiliki ciri dari solidaritas mekanik ini merupakan suatu solidaritas yang tergantung pada individu-individu yang memiliki sifat yang sama dan menganut kepercayaan dan pola normatif yang sama juga, oleh karena itu individualis tidak berkembang, individualis selalu dilumpuhkan oleh tekanan yang besar untuk bertindak.

Durkheim memanfaatkan solidaritas mekanik untuk menganalisa masyarakat secara keseluruhan, solidaritas ini lebih

menekan pada unsur kesadaran kolektif, yang akan menyadarkan pada totalitas kepercayaan dan sentimen bersama di atas rata-rata yang dimiliki oleh semua individu yang sama. Kesadaran persoalan hal yang tidak akan berkembang ini lah yang akan menjadi akar mudarnya diintegrasikan nilai pada solidaritas mekanis karena kesadaran kolektif sebenarnya tidak stagnan atau tetap melainkan bergerak tidak beratur dalam setiap tindakan.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa solidaritas mekanik adalah suatu solidaritas yang tergantung pada individu-individu yang memiliki sifat yang sama dan menganut kepercayaan dan pola normatif yang sama juga. Masyarakat yang ditandai oleh solidaritas mekanik menjadi satu dan padu karena seluruh orang adalah generalis. Masyarakat ini terjadi karena mereka terlibat aktifitas dan juga tipe pekerjaan yang sama dan memiliki tanggung jawab yang sama sehingga dapat meminimalisir sifat individual pada setiap anggota.

2) Solidaritas Organik

Solidaritas organik lebih cenderung pada kesadaran bersama akan pembagian kerja, kesadaran ini muncul didasarkan pada hukum dan akal dalam konteks solidaritas organik yang lebih dominan adalah kesadaran akan ketergantungan serta pembagian kerja yang tinggi karena mempunyai skill dan heterogenitas

menyerata antar individual sehingga kepentingan akan tujuan yang direncanakan akan lebih diutamakan.

Menurut Emile Durkheim, solidaritas organik lebih menuju tatanan yang berdasarkan ketergantungan mutual antar individu yang relatif otonom dengan spesifikasi pembagian kerja dan justru tergantung pada perbedaan individual yang merupakan perubahan perkembangan pembagian kerja yang spesifik. Spesifikasi ini merupakan syarat bagi berkembangnya perbedaan personal serta menciptakan wilayah aksi yang tidak tunduk pada kontrol kolektif, akan tetapi pada saat yang sama akan meningkat ketergantungan antar individu karena adanya spesialisasi bidang kerja.²¹

Dapat peneliti simpulkan bahwa solidaritas organik lebih cenderung pada kesadaran bersama akan pembagian kerja, masyarakat yang ditandai oleh solidaritas organik bertahan bersama justru karena adanya perbedaan yang ada didalamnya, dengan fakta bahwa semua orang memiliki pekerjaan dan tanggung jawab yang berbeda-beda.

c. Manfaat Solidaritas Sosial

Manfaat dari adanya rasa solidaritas yaitu akan ada rasa saling tolong menolong antar sesama dan adanya rasa peduli terhadap kawan. Banyaknya manfaat yang bisa kita ambil dari adanya rasa solidaritas dan kepedulian terhadap sesama berarti menunjukkan pentingnya rasa solidaritas dalam kehidupan manusia dimana rasa solidaritas dalam kehidupan sehari-hari bisa menjaga tali persaudaraan. Terhadap sesama, teman ataupun keluarga. Jadi, sudah seharusnya sesama manusia

²¹ Batriatul Alfa Dila, "Bentuk Solidaritas Sosial Dalam Kepemimpinan Transaksional," *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi* Vol. 2, no. 1 (2022), 58.

menumbuhkan rasa solidaritas dalam diri dan menjaganya agar tidak hilang dan tentunya kita dapat memanfaatkan dengan benar rasa solidaritas tersebut.²²

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat dari solidaritas sosial adalah terciptanya sikap saling tolong menolong antar sesama dan adanya rasa peduli terhadap kawan Ketika memiliki masalah. Rasa solidaritas ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Solidaritas Sosial

1) Faktor Lingkungan

Dalam faktor lingkungan dapat menghantarkan seseorang ke jalan yang baik ataupun jalan yang buruk. Karena faktor lingkungan ini sewaktu-waktu bisa merubah pola pikir seseorang untuk kedepannya entah itu yang bersifat negatif maupun yang bersifat positif. Jika seseorang salah dalam bergaul maka faktor lingkungan inilah yang menjadi faktor utama pada perubahan-perubahan tersebut.

2) Faktor Keluarga

Faktor keluarga merupakan lingkungan pertama bagi seorang anak untuk memulai bersosialisasi, maka faktor keluarga inilah yang sangat berpengaruh kepada tingkah laku yang akan dihasilkan bagi anak-anak. Dalam hal ini keluarga terutama bagi orang tua harus lebih

²² Rizka Noviani, "Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Solidaritas Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 21 Pontianak" Vol. 7, no. 1 (2019), 3.

memperhatikan sekaligus mengajarkan cara bersosialisasi yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Dengan ajaran yang telah diajarkan maka anak dapat menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi solidaritas sosial. Pertama adalah faktor lingkungan, faktor lingkungan ini sangat berpengaruh terhadap rasa solidaritas karena faktor lingkungan dapat membawa dampak positif ketika mendapatkan pergaulan yang baik, sebaliknya akan berdampak negatif jika salah dalam bergaul. Yang kedua yaitu faktor keluarga, ini juga sangat berpengaruh pada solidaritas karena orang tua lah yang menjadi contoh atau teladan bagi anak-anaknya.

e. Cara Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Pada Anak

Menumbuhkan solidaritas pada anak bisa dimulai melalui cara-cara berikut ini:

- 1) Mengajarkan anak untuk bergaul dengan semua kalangan masyarakat, tanpa membeda-bedakan.
- 2) Memberi contoh untuk saling menolong bila ada orang yang membutuhkan pertolongan
- 3) Mengajak anak untuk ikut serta dalam kerja bakti yang diadakan di lingkungan masyarakat
- 4) Mengajarkan dan memberi contoh untuk membantu warga yang mengalami musibah.
- 5) Mengajarkan untuk menghargai hak privasi orang lain, misalnya dengan tidak mengganggu orang yang sedang beribadah.
- 6) Mengajarkan untuk selalu menghargai pendapat orang lain
- 7) Mengajak anak untuk selalu menjalin silaturahmi dengan orang lain.²³

²³ Berita Update, "Upaya Meningkatkan Rasa Solidaritas Sosial Pada Anak-Anak," diakses dari Umparan.Com/Berita-Update/Upaya-Meningkatkan-Rasa-Solidaritas-Sosial-Pada-Anak-Anak-1wGXivGmbK7/Full, n.d. pada tanggal 10 Desember Pukul 10.00 WIB.

Dapat peneliti simpulkan bahwa upaya untuk menumbuhkan rasa solidaritas sosial berasal dari kesadaran diri sendiri, kesadaran untuk saling menolong antar sesama, peduli antar sesama, menghormati antar sesama, dan lain sebagainya. Ketika sudah adanya kesadaran diri maka upaya dalam menumbuhkan rasa solidaritas juga lebih mudah dilakukan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mencari suatu informasi yang dapat dijadikan data penunjang dalam penelitian nanti. Untuk mencari informasi tersebut peneliti harus membaca hasil penelitian seseorang yang sesuai dengan tema penelitian. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi plagiat dan pengulangan dalam penelitian. Berdasarkan survei yang peneliti lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong”. Diantara penelitian-penelitian tersebut, yakni:

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Sagoro	<i>“Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi”²⁴</i>	persamaan antara keduanya yaitu sama-sama meneliti mengenai penerapan Gamifikasi	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa subjek yang diteliti adalah mahasiswa, sedangkan pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV di SD Negeri 170 Rejang Lebong dan objek penelitian pada penelitian tersebut yang berbeda yaitu hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini adalah solidaritas sosial
2.	Lister	<i>“Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance</i>	Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang efek dari	perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas bahwa penelitian ini tidak meneliti

²⁴ Endra Murti Sagoro, “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 14, no. 2 (2016), <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i2.12870>.

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		<i>at The Post-secondary Level</i> ²⁵	penerapan <i>gamification</i>	tentang peningkatan performa siswa setelah diterapkannya Gamifikasi, dan perbedaan subjek penelitian yaitu penelitian di atas meneliti siswa pasca sekolah menengah, sedangkan penelitian ini meneliti siswa Sekolah Dasar
3.	Putri Chandra Dewi	<i>“Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SD Negeri 30 Rejang Lebong”</i> ²⁶	Persamaan penelitian ini dan penelitian di atas adalah memiliki subjek penelitian yang sama yaitu siswa tingkat sekolah dasar	perbedaan penelitian ini dan penelitian di atas terletak pada objek penelitiannya, penelitian di atas memiliki objek penelitian berupa hasil belajar matematika tentang konsep perkalian setelah

²⁵ Meaghan C Lister, “Gaamification: The Effect On Student Motivation and Performance At the Post-Secondary Level,” *Issues and Trends in Educational Technology* 1 3, no. 2 (2015): 1–22, <https://www.learntechlib.org/p/171075/>.

²⁶ Putri Chandra Dewi, “Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SD Negeri 30 Rejang Lebong” (2019).

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				menerapkan <i>gamification</i> sedangkan pada penelitian ini memiliki objek penelitian berupa rasa solidaritas pada anak kelas IV di SD Negeri 170 Rejang Lebong
4.	Elda Deparia	<i>“Implementasi Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial SD Negeri 17 Rejang Lebong”²⁷</i>	Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada jenis penelitiannya, sama-sama menggunakan penelitian kualitatif, mendapatkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut memiliki objek interaksi sosial sedangkan penelitian ini tentang solidaritas sosial. Kemudian perbedaan selanjutnya adalah penelitian tersebut menggunakan permainan tradisional terompah

²⁷ Elda Deparia, “Implementasi Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial SD Negeri 17 Rejang Lebong” (2023).

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan tradisional ular tangga
5.	Tiurman Sinaga	<i>“Upaya Meningkatkan Solidaritas Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Agama Kristen Dengan Menerapkan Metode Syndicate-Group Di SD Negeri 024755 Jalan Teuku Umar Binjai Utara”²⁸</i>	Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek penelitiannya	Perbedaannya adalah dari metodenya, pada penelitian tersebut menggunakan metode <i>Syndicate-Group</i> sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode <i>gamification</i>

²⁸ Tiur Sinaga, “Upaya Meningkatkan Solidaritas Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran Agama Kristen Dengan Menerapkan Metode Syndicate-Group Di SD Negeri 024755” 5 (2022): 13–22.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau proses yang digunakan untuk melakukan penelitian, karena peneliti memerlukan metode penelitian untuk tahapan penelitian, dalam penelitian ini digunakan Jenis penelitian kualitatif metode penelitian dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, terutama yang bersifat alamiah, dengan menggunakan berbagai metode alami.²⁹

Penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis metode untuk mendeskripsikan, mengeksplorasi, dan memahami pada makna yang diperoleh dari sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema yang umum, dan menafsirkan makna data. Laporan akhir untuk penelitian ini memiliki kerangka atau struktur yang fleksibel.

²⁹ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Remaja Rosdakarya, 2017), 6.

Siapun yang terlibat dalam bentuk penelitian ini harus menerapkan cara pandang penelitian yang bergaya induktif, berfokus pada makna individual, dan menerjemahkan suatu persoalan.³⁰

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat post positivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah. Dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci maka pengambilan sampel sumber data bersifat *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulannya menggunakan triangulasi (kombinasi), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.³¹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Kualitatif ini dilakukan di SD Negeri 170 Rejang Lebong yang beralamat di Jln. Air Pikat Dusun II, Kecamatan Bermani Ulu, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan mengenai Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong kurang lebih 3 bulan yang dimulai dari

³⁰ Jhon W. Creswell, *Educational Researc, Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (New Jersey USA: Pearson Educationinc, 2008), 46.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 15.

11 Oktober hingga 11 Desember 2023. Penelitian berlangsung pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah hal yang menjadi sumber data atau informasi kunci dalam penelitian.³² Subjek penelitian juga merupakan tempat untuk menggali dan mendapatkan data-data penelitian yang dibutuhkan oleh penulis ketika di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, gagasan subjek penelitian mengacu pada apa dan siapa yang akan diteliti, serta bagaimana memilih dan menerapkan kriteria subjek penelitian yang representatif berdasarkan fokus masalah penelitian.³³

Peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong, Kecamatan Bermani Ulu, Kabupaten Rejang Lebong. Sehingga peneliti menentukan subjek utama dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas IV dan siswa kelas IV di SD Negeri 170 Rejang Lebong.

D. Data dan Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 207

³³ Umur sidiq dan Miftachul Choiril, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo : cv. Nata karya, 2019), 4

1. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari hasil wawancara. Untuk memperoleh data primer, peneliti wajib mengumpulkannya secara langsung. Cara yang bisa digunakan peneliti yaitu observasi dan wawancara. Peneliti menggunakan data ini untuk mendapatkan informasi langsung tentang Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru kelas IV serta siswa kelas IV di SD Negeri 170 Rejang Lebong.
2. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Data sekunder merupakan data yang didapat atau dikumpulkan peneliti dari semua sumber yang sudah ada. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen yang ada di SD Negeri 170 Rejang Lebong tentang Implementasi Metode *Gamification*.³⁴

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini merupakan metode kualitatif tentang pengumpulan data artinya tahapan yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, begitu pula kebalikannya. Oleh karena itu, tahapan ini wajib dilakukan secara hati-hati sesuai menggunakan prosedur serta karakteristik penelitian kualitatif.

³⁴ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1987), 94

1. Observasi (*Observation*)

Observasi adalah pengamatan terhadap fenomena atau fungsi yang ada. Observasi biasanya berhubungan langsung dengan lapangan, karena ingin melihat secara langsung dan ingin membuktikan kebenarannya. Observasi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu observasi tidak terstruktur, observasi terstruktur, observasi tersamar, observasi non partisipatif, dan observasi partisipatif. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang dilakukan dalam penelitian kualitatif, karena fokus penelitian belum jelas. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung.³⁵

Selanjutnya observasi terbuka atau tersembunyi adalah observasi dimana peneliti yang melakukan pengumpulan data langsung memberitahukan sumber data bahwa dia melakukan penelitian. Artinya diketahui aktivitas peneliti dari awal hingga akhir penelitian.³⁶ Observasi non partisipan merupakan observasi yang pengamatnya tidak ikut serta dalam kegiatan, ia hanya mengamati kegiatan dan tidak ikut serta dalam kegiatan.³⁷ Observasi partisipan adalah observasi yang peneliti ikut serta dalam kegiatan sehari-hari. dari sumbernya digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan melakukan observasi, peneliti ikut serta dalam kegiatan sumber informasi dan

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), 313.

³⁶ *Ibid*,... 312.

³⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 220.

mengalami suka dukanya, dengan observasi ini informasi yang diperoleh selama observasi ini lebih lengkap, tajam dan mempelajari makna dari setiap perilaku yang terlihat.³⁸

Dalam penelitian ini peneliti memilih observasi non partisipatif dimana peneliti hanya mengamati saja dan tidak ikut dalam kegiatan. Teknik ini dilakukan untuk mengamati bagaimana Implementasi Metode *Gamification* dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong.

2. Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara adalah pertemuan antara dua orang di mana informasi dan ide dipertukarkan melalui tanya jawab untuk menciptakan makna tentang topik tertentu. Esterberg mengemukakan beberapa jenis wawancara, wawancara terstruktur, (*structured interview*) Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti atau pengumpul data sudah mengetahui secara pasti informasi apa yang akan diperoleh.

Kemudian wawancara semi terstruktur (*semistructure interview*) yang pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur dalam wawancara tersebut peneliti mendengarkan dengan cermat dan mencatat apa yang disampaikan informan. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas dimana peneliti tidak

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, 2009, 310.

menggunakan panduan wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Panduan wawancara yang anda gunakan hanya berupa garis besar pertanyaan yang akan diajukan.³⁹

Penelitian ini menggunakan wawancara semiterstruktur yaitu dilaksanakan menggunakan petunjuk umum wawancara (pedoman wawancara) namun lebih lues sehingga peneliti dapat menambah pertanyaan diluar pedoman wawancara untuk mengungkapkan ide dan pendapat dari responden.

3. Dokumentasi (*Documentation*)

Melalui dokumentasi akan mendapatkan informasi yang di peroleh melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk surat arsip foto dan cendera mata. Data ini merupakan dokumen yang dipakai untuk menggali informasi yang telah terjadi di masa lalu.⁴⁰ Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan biodata pribadi siswa, jumlah guru, karyawan, dan lainnya yang berkaitan dengan Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, yang dimaksud dengan analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan yang

³⁹ Sugiyono, 317-320.

⁴⁰ Muhammad, *Metode Penelitian Ekonomi Islam Pendidikan Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 103

akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴¹

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data induktif. Dimana dalam data induktif dilakukan penarikan kesimpulan yang berangkat dari fakta-fakta yang kemudian ditarik kesimpulan secara umum. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah teknik analisis yang menginstruksikan, mengatur dan memandu data sehingga dapat ditarik kesimpulan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan kepada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.....*,335

Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Kegiatan pengumpulan data yang telah dikompilasi adalah penyajian data. Memungkinkan untuk mengambil keputusan dan mengambil tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

G. Teknik Keabsahan Data

Data yang diperoleh peneliti, yang berasal dari penelitian maupun data yang perlu dilakukan analisis uji keabsahannya. Keabsahan data dilaksanakan supaya bisa menjelaskan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar penelitian ilmiah dan bisa dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini menggunakan deskripsi keterpercayaan atau drajat kepercayaan. Desain penelitian menggunakan hasil yang diperoleh dari kombinasi desain dan sinkron penelitian wajib. Kredibilitas atau keterpercayaan dalam penelitian ini dinilai dengan menggunakan teknik triangulasi. Peneliti menggunakan triangulasi untuk memudahkan peneliti membandingkan data yang dikumpulkan dengan sampel acuan macam

sumber, teknik, dan waktu yang diperlukan agar data dianggap kredibel atau tidak.

Untuk memeriksa keabsahan data mengenai “Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong” Berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, akan dibahas beberapa teknik pemeriksaan kredibilitas data sebagai berikut:

1. Uji Kredibilitas

Pada penelitian kualitatif, uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian bisa dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dilakukan menggunakan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, serta *member check*. tetapi, pada penelitian ini hanya menggunakan beberapa cara yang dilakukan untuk menguji kepercayaan data hasil penelitian menjadi berikut:

a. Triangulasi

Triangulasi di pengujian kredibilas ini diartikan sebagai pengecekan data dari banyak sumber dengan aneka macam cara dan berbagai waktu. dengan demikian, ada triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi saat. Di Dalam penelitian ini peneliti memakai dua triangulasi, yaitu triangulasi sumber serta triangulasi teknik.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas data dilakukan melalui pengecekan data yang sudah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk menguji kredibilitas data tentang “Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong” maka pengumpulan dan pengujian data dilakukan kepada guru, peserta didik. Data dari ketiga sumber tersebut akan dideskripsikan, dikategorisasikan mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari kedua sumber data tersebut.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu menguji kredibilitas data dilaksanakan menggunakan cara mengecek data pada sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Berupa teknik observasi, wawancara serta dokumen pendukung terhadap informan.

b. Menggunakan Bahan Referensi

Bahan referensi artinya adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Data tentang interaksi manusia, atau gambaran suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto. Alat-alat bantu perekam data dalam penelitian kualitatif, seperti kamera, alat rekam suara sangat diperlukan untuk mendukung

kreadibilitas data yang telah ditemukan oleh peneliti.⁴² Uji keabsahan dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas dengan menggunakan triangulasi yang bersumber dari guru dan peserta didik SD Negeri 170 Rejang Lebong.

⁴² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.....*,189-193

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pemaparan Proses Pengumpulan Data

Pada bagian pemaparan proses pengumpulan data ini memuat tentang penelitian dan pembahasan yang diperoleh penulis melalui proses pengumpulan data dengan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode wawancara sebagai metode pokok, serta metode dokumentasi sebagai metode pendukung.

Metode observasi penulis gunakan untuk memperoleh data tentang Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong. Sedangkan metode wawancara penulis gunakan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai implementasi metode *gamification* dalam menumbuhkan rasa solidaritas. Selanjutnya metode dokumentasi penulis gunakan untuk memperoleh data-data tambahan sebagai pelengkap data-data yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara.

1. Sejarah Singkat SD Negeri 170 Rejang Lebong

Sejarah berdirinya SD Negeri 170 Rejang Lebong yang berada di Desa air pikat dikarenakan di Desa Air Pikat tidak terdapat sekolah dasar dan sekolah dasar di Desa Tebat Tenong Dalam sudah tidak dapat menampung keseluruhan siswa yang ada di Desa Air Pikat karena anak

didik yang berusia 6-7 tahun itu sudah terlalu banyak dan sudah melebihi kapasitas di SD Tebat Tenong Dalam. Sekolah ini diajukan oleh kepala desa atas nama ibu Adilmi Isnaini pada tahun 2009 dan tanah yang ditempati untuk mendirikan SD Negeri 170 ini adalah tanah PEMDA yang dibeli oleh warga atas nama Farida dan Fajri.

Peserta didik pertama di sekolah ini adalah pada tahun ajaran 2012-2013 yang sekarang ini sudah masuk di kelas 12 atau kelas 3 SMA. SD Negeri 170 Rejang Lebong ini terletak di perbatasan dusun II dan dusun I. Dan menyebrangi sungai Air Pikat yang dulunya masih menggunakan jembatan bambu atau papan, dan pada tahun 2016 barulah dibangun jembatan permanen. Akses jalan yang menuju SD Negeri 170 Rejang lebong ini dibangun pada tahun 2016, SD Negeri ini awal dibangun sebanyak 5 lokal, 1 ruang perpustakaan dan sampai saat ini belum ada penambahan bangunan. Di sekolah ini kelas 1 dan kelas 2 berbeda jadwal masuk sekolahnya, kelas 1 masuk pagi sedangkan kelas 2 masuk pukul 10.00 WIB.

2. Profil SD Negeri 170 Rejang Lebong

SD Negeri 170 Rejang Lebong terletak di desa air pikat kecamatan bermani ulu, kabupaten Rejang Lebong, provinsi Bengkulu. SD Negeri 170 Rejang Lebong ini terakreditasi *grade C* Dengan nilai 71 (Akreditasi tahun 2018) dari BAN-S/M atau Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah. SD Negeri 170 Rejang Lebong memiliki luas lahan sekitar 1750 M dan memiliki jumlah Rombel sebanyak 6 Rombel.

Sekolah ini memiliki NPSN : 69787445 dan NSS/NIS : 101260207010. Kepala sekolah SD Negeri 170 Rejang Lebong adalah Bapak Sumiskan, S.Pd, beliau lahir di Sumber Mulyo, pada tanggal 15 Februari 1964. Pendidikan terakhir beliau adalah S1 Di bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar atau sering di sebut PGSD. Sekarang beliau berstatus sebagai PNS dengan pangkat/gol Pembina TK.I/IV/b.

3. Visi dan Misi SD Negeri 170 Rejang Lebong

a. Visi

Unggul Dalam Prestasi Berdasarkan Imtaq dan Iptek,
Berprilaku Yang Sehat, Berbudaya Lingkungan dan Berwawasan
Nasional

b. Misi

- a) Membimbing siswa memiliki dasar-dasar akhlak yang mulia, berbudi pekerti yang luhur, serta memiliki kemampuan akademik
- b) Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, serta berbudaya lingkungan.
- c) Membimbing siswa berpikir kritis, pemberani dan tanggung jawab.

4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tabel 4.1
Data Guru SD Negeri 170 Rejang Lebong
Tahun Ajaran 2023/2024

DAFTAR GURU	JENIS KELAMIN
Sumiskam, S.Pd	L
Widiya Sumarni, S.Pd	P
Ranita Dahlia, S.Pd	P
Susi Lastri, S.Pd	P
Lela	P
Aryanti, S.Pd	P
Iqbal Kurniawan Bakti	L
Randi Turangga, S.Pd	L

5. Keadaan Siswa

Tabel 4.2
Data Siswa SD Negeri 170 Rejang Lebong
Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	2023/2024		Jumlah
	L	P	
I	11	8	19
II	12	6	18
III	7	6	13
IV	11	6	17
V	10	10	20
VI	10	6	16
Total	62	41	103

6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana sekolah meliputi semua peralatan dan perlengkapan yang digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Sedangkan prasarana merupakan komponen yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan di sekolah. Berikut keadaan sarana dan prasarana

yang ada di SD Negeri 170 Rejang Lebong dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 170 Rejang Lebong
Tahun Ajaran 2023/2024

No	Nama	Jumlah
1	Ruang Kelas	5
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	MCK	2
5	TU	1
6	Laboratorium	1
7	Perpustakaan	1
8	UKS	1
Total		13 Ruangan

B. Hasil Penelitian

1. Bagaimana Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong

a. Metode *Gamification* Struktural

Gamification struktural adalah metode *gamification* yang memasukkan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran. Seperti pemberian reward kepada peserta didik yang telah menyelesaikan sebuah misi atau tantangan yang diberikan oleh guru misalnya ketika peserta didik diberikan suatu pertanyaan dan

dia bisa untuk menjawab pertanyaan tersebut maka guru memberikan reward sebagai apresiasi ke peserta didik tersebut.

Fokus utama dari jenis *gamification* struktural ini adalah untuk memotivasi peserta didik dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik. Pelaksanaan metode *gamification* struktural ini yaitu:

- 1) Guru menyiapkan karton yang sudah berisi nama-nama siswa dan ditempelkan ke dinding
- 2) Guru menyiapkan bintang sebagai reward yang akan ditempelkan ke karton “bintang kelas”
- 3) Dalam pemberian reward bintang tersebut guru memiliki beberapa kriteria yang bisa mendapatkan reward bintang seperti peserta didik yang menyelesaikan tugas dengan baik, peserta didik yang aktif dikelas, peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan dari guru ketika guru memberikan sebuah soal, peserta didik yang berkelakuan baik, dan lain-lain.

Hal ini senada dengan pernyataan dari Ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

“Dalam pelaksanaan metode gamification yang struktural ini biasanya ibu memberikan bintang kelas itu ke peserta didik yang aktif dikelas, mengerjakan tugas dengan baik, berkelakuan baik, peserta didik yang benar menjawab pertanyaan dari ibu. Ibuk membuat kriterianya banyak itu karena setiap anak itu mempunyai potensinya masing-masing begitu.”⁴³

⁴³ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

Hal ini juga disampaikan oleh Vhany Ramadany salah satu siswa kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong yang mengatakan bahwa:

“Iyo buk aku sering dikasih bintang tu karno kadang galak ngerjokan soal kedepan, jawab pertanyaan dari ibuk guru, dem tu karna rajin plo buk ehehhh”⁴⁴

Jadi, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *gamification* struktural ini mempunyai banyak kriteria yang mana dalam masing-masing kriteria tersebut setiap anak pasti dapat meraihnya dengan potensi yang dimilikinya masing-masing.

b. Metode *Gamification* Conten

Pelaksanaan metode *gamification* berbasis konten untuk meumbuhkan rasa solidaritas sosial dalam bentuk kolaborasi dan keterlibatan kelompok pada peserta didik dikelas IV yang dilaksanakan oleh guru kelas.

Kegiatan permainan menggunakan metode *gamification* berbasis konten yang mana dilaksanakan pada saat jam istirahat pukul 09.15 WIB pada hari senin, tanggal 30 Oktober 2023. Dalam pelaksanaan permainan yang menggunakan metode *gamification* guru kelas menyiapkan alat-alat seperti laptop dan infocus. Nama permainan ini yaitu “Estapet Ular Tangga”. Permainan ini dilakukan dengan cara membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah 4 orang. Sebelum memulai

⁴⁴ Hasil Wawancara dengan Vhany Ramadany selaku siswi kelas 4 SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023”

permainan ini guru kelas memberikan aturan dalam permainan yaitu permainan dilaksanakan dengan cara estapet yang mana orang pertama dalam masing-masing kelompok melemparkan dadu secara bergantian dan begitu juga sebaliknya untuk orang kedua, ketiga, keempat yang dilaksanakan secara bergantian dalam melempar dadu. Dan dalam permainan ini jika salah satu dari anggota tim pada saat melemparkan dadu dan dadu berhenti pada titik hitam yang ada di papan ular tangga maka kelompok tersebut harus membuka titik hitam tersebut yang mana isinya adalah sebuah soal yang telah disiapkan oleh guru dan tim yang mendapatkan soal tersebut harus menyimak terlebih dahulu soal yang muncul dan selanjutnya tim diarahkan untuk mengerjakan soal pertanyaan tersebut secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Tim yang paling cepat sampai ke garis finish itu pemenangnya dan guru memberikan reward kepada tim yang menang.

Pelaksanaan permainan menggunakan metode *gamification* sangat meningkatkan rasa solidaritas peserta didik seperti kerjasama tim yang mana terlihat pada saat peserta didik mengerjakan soal yang didapat pada saat mereka melempar dadu dan berhenti di titik hitam yang mana disana terdapat sebuah soal yang telah disiapkan oleh guru. Dan juga terlihat pada saat salah satu anggota tim mereka maju untuk memutar dadu rekan-rekan anggota tim mereka sangat antusias dalam mendukung timnya dengan kata

“ayooo ayoooo semangat”. Dan teriak dari tim tersebut membuat perwakilan yang sedang maju itu menjadi lebih bersemangat. Di akhir permainan estapet ular tangga ini tim yang menang mendapatkan reward dari guru kelas berupa bintang penghargaan yang ditempel disebuah karton yang berjudul “Bintang Kelas”. Bintang kelas ini tidak hanya diisi dari hasil bermain saja akan tetapi juga dalam pembelajaran dan aktivitas sehari-hari dikelas. Setelah permainan anak-anak terlihat lebih antusias dalam pembelajaran.⁴⁵

Peneliti ingin melakukan wawancara lebih dalam mengenai respon yang diperoleh dari metode *gamification konten* dalam permainan estapet ular tangga untuk menumbuhkan rasa solidaritas sosial di kelas IV SD Negeri 170 rejang lebong dengan melakukan wawancara kepada ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

“Respon siswa sangat positif karena membuat siswa terlibat dengan adanya kelompok dalam permainan sehingga anak lebih senang dan sangat antusias saat bermain. Dan juga anak sangat berpartisipasi saat permainan berlangsung”⁴⁶

Hal ini selaras dengan pernyataan Malik dari salah satu siswa yang peneliti wawancarai mengenai partisipasi aktif/respon siswa terhadap implementasi metode *gamification* berbasis konten dalam permainan estapet ular tangga dikelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong :

⁴⁵ Hasil Observasi, SD Negeri 170 Rejang Lebong, tanggal 30 oktober 2023 pukul 09.15.

⁴⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

“Iyo buk menarik nian e. Soalnya kan biasonyo kami tu galak main ular tangga tu yang pakai kertas nah buk yang idak cak yang dipakai di kelas tu. Makai aplikasi cak itu lebih seru buk. Rasonyo ndak main terus...”⁴⁷

Hal ini juga disampaikan Bima Sunirasid salah satu siswa kelas

IV yang mengatakan bahwa:

“Iyo nian tu buk yang cak diomongkan samo Malik kalo main pakai laptop tu lebih seru daripada main yang cak kami biaso tu.”⁴⁸

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa respon yaitu cenderung positif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa saat berpartisipasi pada penggunaan metode *gamification* konten dalam permainan yaitu ular tangga.

Peneliti juga ingin mengetahui peningkatan kolaborasi atau kerjasama antar siswa yang diperoleh dari implementasi metode *gamification* konten dalam menumbuhkan rasa solidaritas sosial di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong dengan melakukan wawancara kepada ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

“Ada kerjasama antar tim pada saat mereka mengerjakan soal yang didapat pada saat bermain itu. Soal tersebut berupa video animasi yang mengandung pentingnya kerjasama untuk mencapai tujuan. Dan mereka ibuk suruh mengamati apa yang disampaikan dari video tersebut”⁴⁹

⁴⁷ Hasil Wawancara dengan Malik siswa kelas 4 SD Negeri 170 Rejang Lebong Pada Tanggal 7 November 2023

⁴⁸ Hasil Wawancara dengan Bima Sunirasid siswa kelas 4 SD Negeri 170 Rejang Lebong Pada Tanggal 7 November 2023

⁴⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

Hal ini juga senada dengan pernyataan dari Vhany Ramadany salah satu siswi kelas IV yang mengatakan bahwa:

“... Yoo kami ngerjokan soalnya tu samo-samo buk. Karno kalo idak samo-samo bukan kelompok gek tu buk tapi dewek-dewek hehehh.”⁵⁰

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kolaborasi dan kerjasama antar peserta didik setelah menerapkan metode *gamification*. Dengan adanya unsur permainan siswa dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama yaitu saat mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru kelas.

Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui respon siswa saat pemberian insentif fisik/reward untuk tim yang menang yang diperoleh dari implementasi metode *gamification* dalam permainan estapet ular tangga untuk menumbuhkan rasa solidaritas sosial di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong dengan melakukan wawancara kepada ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

“...Pada saat diberikan reward siswa sangat senang dan malah mereka sangat ketagihan ingin bermain ular tangga kembali”⁵¹

Hal ini senada dengan pernyataan dari Asifa Ela Oktari salah satu siswi yang peneliti wawancarai mengenai pemberian reward siswa pada implementasi metode *gamification* dalam

⁵⁰ Hasil Wawancara dengan Vhany Ramadany siswi kelas 4 SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

⁵¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

menumbuhkan solidaritas dikelas IV SD Negeri 170 Rejang

Lebong:

“Senang nian buk. Apolagi pas tim kito menang dikasih hadiah bintang yang ditempel dikarton nah buk. Jadi ndk main terus biar dapat banyak bintang buk”⁵²

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa terdapat rasa kebanggaan dan kepuasan pada peserta didik setelah diberikan *reward* oleh guru kelas saat permainan ular tangga berakhir.

Setelah itu, peneliti juga ingin mengetahui interaksi sosial di antara siswa dari implementasi metode *gamification* dalam menumbuhkan rasa solidaritas di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong dengan melakukan wawancara kepada ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

“Pada saat bermain itu kan peserta didik harus ada komunikasi saat bermain. Nah, komunikasi yang terjalin itu tadi dapat dikatakan sebagai interaksi sosial diantara siswa atau timnya.”⁵³

Hal ini juga selaras dengan pernyataan dari Kirana Mayang Sari salah satu siswi kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong yang mengatakan bahwa:

“...Ado buk kan pas main tu kami tu giliran maju jadi pas kawan kami tu ada yang maju kami nyemangatinyo. Udem tu pas ngerjokan soal tu kami sering ngobrol cak diskusi tunh buk hehhh.”⁵⁴

⁵² Hasil Wawancara dengan Asifa Ela Oktari selaku siswi kelas 4 SD Negeri 170 Rejang Lebong Pada Tanggal 7 November 2023

⁵³ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

⁵⁴ Hasil Wawancara dengan Kirana Mayang Sari selaku siswi kelas 4 SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa permainan memiliki dampak positif berupa kemampuan berkoordinasi dan komunikasi pada interaksi sosial diantara siswa saat bermain ular tangga.

Berikutnya, peneliti juga ingin mengetahui Tingkat kolaborasi dan keterlibatan kelompok antar peserta didik dari implementasi metode *gamification* dalam menumbuhkan rasa solidaritas di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong dengan melakukan wawancara kepada ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

“...Jadi seperti ini, ketika bermain itu tingkat kolaborasi yang timbul sangat tinggi yaitu adanya persaingan yang sehat dari tim untuk memperoleh kemenangan.”⁵⁵

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa tingginya tingkat kolaborasi pada peserta didik saat bermain dengan munculnya persaingan yang sehat pada peserta didik saat bermain ular tangga.

Terakhir, peneliti juga ingin mengetahui perubahan dalam persepsi solidaritas dari implementasi metode *gamification* dalam permainan ular tangga untuk menumbuhkan rasa solidaritas di kelas IV SD Negeri 170 rejang lebong dengan melakukan wawancara kepada ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

⁵⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

“Perubahannya itu ada ketika dikelas rasa solidaritas peserta didik itu meningkat seperti adanya kerjasama, saling menghargai dan rasa persaudaraan.”⁵⁶

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa adanya perubahan dalam persepsi solidaritas antar siswa pada saat bermain ular tangga.

Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa *gamification* terbagi menjadi 2 bagian, yang pertama ada *gamification* struktural, memiliki fokus utama untuk memotivasi peserta didik dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik. Implementasi metode *gamification* struktural ini mempunyai banyak kriteria yang mana dalam masing-masing kriteria tersebut setiap anak pasti mendapatkannya dengan kemampuan yang dimilikinya masing-masing, hal ini dinilai kurang efektif dalam menumbuhkan rasa solidaritas sosial pada siswa karena dengan penerapan *gamification* struktural ini siswa lebih cenderung bersifat individu karena ingin menjadi yang terbaik. Kemudian yang kedua ada *gamification* konten, Pelaksanaan metode *gamification* berbasis konten untuk menumbuhkan rasa solidaritas sosial dalam bentuk kolaborasi dan keterlibatan kelompok pada peserta didik dikelas IV yang dilaksanakan oleh guru kelas. Metode *gamification* dinilai lebih efektif karena meningkatkan rasa solidaritas peserta didik seperti kerjasama

⁵⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

tim yang mana terlihat pada saat peserta didik mengerjakan soal yang didapat. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 170 Rejang Lebong menunjukkan bahwa *gamification* Konten memiliki dampak positif terhadap siswa berupa kemampuan berkoordinasi dan komunikasi pada interaksi sosial antar siswa.

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong?

Dalam melaksanakan suatu kegiatan pasti ada faktor pendukung dan faktor penghambat, sebagaimana penerapan metode *gamification* juga ada faktor pendukung dan penghambat. Berdasarkan data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui adanya faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dari implementasi metode *gamification* dalam menumbuhkan rasa solidaritas sosial di kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong diantaranya adalah:

a. Metode *Gamification* Struktural

1) Faktor Pendukung

Faktor pendukung *gamification* struktural adalah Motivasi eksternal, berupa *Reward* dapat menjadi pendorong eksternal yang efektif untuk mendorong partisipasi dan menarik perhatian peserta didik. Serta pemberian reward bisa membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan pada peserta didik.

Hal ini senada dengan pernyataan dari Ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa:

“...Pemberian reward yang ibuk berikan itu menimbulkan nilai positif pada siswa, seperti berkelakuan baik dan dapat memotivasi siswa. Reward itu ibuk berikan berdasarkan kriteria yang sudah ibuk tetapkan. Jadi, anak-anak sangat antusias dengan itu.”⁵⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *gamification* struktural ini memiliki faktor pendukung yaitu motivasi eksternal berupa reward atau hadiah kepada siswa yang dapat menyelesaikan misi atau tantangan. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi dan menarik perhatian peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

2) Faktor Penghambat

Dalam penerapan metode *gamification* struktural ini bisa dikatakan tidak ada hambatan. Hal ini selaras dengan pendapat dari Ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa:

“....Selama ibuk menerapkan pemberian bintang kelas tersebut Alhamdulillah sejauh ini tidak ada hambatan. Hanya saja terkadang ibuk harus menyiapkan lebih banyak cadangan bintang-bintangnya. Untuk anak-anaknya itu mereka terkesan seperti berlomba-lomba untuk mendapatkan itu..”⁵⁸

⁵⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 8 November 2023

⁵⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 8 November 2023

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *gamification* struktural ini memiliki nilai positif tapi masih kurang efektif karena peserta didik cenderung hanya mementingkan diri sendiri dan tidak ada rasa kekeluargaan dengan teman sekelasnya.

b. Metode *Gamification* Konten

1) Faktor Pendukung

- a) Media pembelajaran atau media bermainnya yang praktis, yaitu sangat mudah dan sederhana, bisa diterapkan didalam ruang kelas.
- b) Antusias peserta didik, bagi anak usia sekolah dasar media yang menarik atau suatu permainan yang unik dan lucu akan menarik simpati anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan sebuah pembelajaran yang menarik baik dari segi media dalam memberikan materi yang digunakan ataupun gaya mengajar yang diterapkannya, hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi antusias. Sehingga saat peserta didik antusias, maka mereka akan aktif. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa:

“Pada saat bermain anak-anak sangat senang apalagi bermain menggunakan teknologi. Jika mereka senang dan suka dengan media yang kita sediakan maka untuk mengajak mereka bermain dan mengikuti arahan dari guru

itu lebih mudah. Bisa dikatakan lebih mudah untuk diarahkan. Antusias anak-anak juga lebih tinggi pada saat ibuk menggunakan media ini”⁵⁹

- c) Meningkatkan kerjasama antar peserta didik. Hal ini selaras dengan pernyataan dari Ibu Susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang mengatakan bahwa :

“...Penerapan media ini dapat meningkatkan kerjasama tim dilihat pada saat anak-anak bermain dan mengerjakan soal. Dalam permainan estapet ular tangga tersebut anak-anak harus bekerjasama untuk menyelesaikan soal agar bisa lanjut ke tahap selanjutnya. Untuk mencapai garis finish dibutuhkan kerjasama tim yang baik.”⁶⁰

2) Faktor Penghambat

Dalam penerapan media ini ada beberapa penghambat seperti jaringan internet yang kadang tidak stabil serta masih kurangnya fasilitas dari sekolah. Hal ini sama dengan pernyataan dari Ibu susilastri, S.Pd selaku guru kelas yang menerapkan metode *gamification* konten mengatakan bahwa:

“...Iya, dalam menerapkan media ini yang mana harus terkoneksi ke internet kadang menjadi penghambat saat mau menerapkan karena jaringan yang terkadang tidak stabil. Dan yang kita ketahui bahwa dalam menerapkan ini membutuhkan infocus dan laptop sedangkan dari sekolah itu hanya mempunyai 1 infocus, jadi saat ingin menerapkan ini harus bergantung pada infocus karena bergantian dengan guru-guru yang lain juga.”⁶¹

⁵⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 8 November 2023

⁶⁰ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 8 November 2023

⁶¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Susilastri, S.Pd selaku Guru Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 8 November 2023

Mengenai fasilitas sekolah yang masih kurang, hal ini sama dengan pernyataan dari Bapak Sumiskam, S.Pd selaku kepala sekolah yang mengatakan bahwa:

“Untuk fasilitas seperti infocus itu memang masih kurang karena disekolah hanya memiliki 1 infocus dan itu dipakai secara bergantian oleh guru-guru di sekolah ini.”⁶²

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa dalam penerapan metode *gamification* berbasis konten ini memang efektif dalam menumbuhkan rasa solidaritas siswa. Terlihat saat mereka bermain *game* dan mengerjakan soal. Tetapi masih terkendala dengan jaringan internet yang tidak stabil serta fasilitas yang kurang memadai.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mengklarifikasi antara tujuan penelitian dengan temuan penelitian berdasarkan teori yang ada, berdasarkan temuan peneliti di lapangan, pembahasan hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terkait implementasi metode *gamification* dalam menumbuhkan rasa solidaritas sosial dikelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

⁶² Hasil Wawancara dengan Bapak Sumiskam, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 170 Rejang Lebong pada tanggal 7 November 2023

1. Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong

Dari temuan-temuan peneliti pada implementasi metode *gamification* konten dalam menumbuhkan rasa solidaritas yang telah dilaksanakan dari hasil wawancara dengan guru kelas dan ditemukan adanya manfaat dari implementasi metode *gamification* dalam menumbuhkan rasa solidaritas pada peserta didik yaitu berupa partisipasi aktif, Peningkatan kinerja, Reward, Interaksi sosial siswa, Tingkat kolaborasi dan keterlibatan kelompok, serta Perubahan dalam persepsi solidaritas.

Hal ini selaras dengan penelitian dari pristiana yang mana berdasarkan hasil penelitian terhadap masalah yang terkait dengan judul implementasi evaluasi pembelajaran model *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa, menyimpulkan bahwa implementasi model *gamification* yang diterapkan guru dikelas dengan menerapkan *game quizizz*, menyambung surah yang ada di potongan kertas dan *game* mencocokkan kata. Dengan langkah-langkah dalam pelaksanaannya dengan memecahkan materi yang diakhiri dengan kuis, membagikan peserta didik ke beberapa kelompok, menggunakan *countdown*, menggunakan tampilan *leaderboard*, mempunyai karakter setiap *username*, mempunyai sistem jumlah poin yang diraih peserta didik. Dalam pelaksanaan *gamification* menggunakan peserta didik merasa tertantang, bersaing, penasaran dikarenakan dalam *game quizizz* terdapat *leaderboard* dan skor yang ditampilkan di layar infocus dan di dalam *game quizizz* mempunyai waktu dalam mengerjakan setiap soal dan peserta didik diberikan kesempatan untuk mengerjakan ulang soal yang salah serta dalam pelaksanaan *gamification* seperti menyambung ayat dan mencocokkan kata, guru memberikan reward setiap tim yang selesai dengan cepat. Dalam pelaksanaannya dapat melatih kecepatan serta ketepatan dalam mengerjakan kuis yang diberikan.⁶³

⁶³ Pristiana, "Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara" (2022),

Dari hasil penelitian di atas peneliti menyimpulkan bahwa implementasi evaluasi pembelajaran model *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang terlihat pada cara anak merespon pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan dan memperhatikan materi yang disampaikan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Filda Hani Fati Abidah dan Arissona Diah Indah Sari yang mana berdasarkan hasil penelitian terhadap masalah yang terkait dengan judul mengintegrasikan permainan tradisional ular tangga dalam pembelajaran metamorfosis disekolah dasar, menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional ular tangga dalam pembelajaran metamorfosis disekolah dasar memiliki dampak positif yang signifikan. Permainan ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka tentang urutan tahapan metamorfosis, dan membangun keterampilan sosial melalui kolaborasi dan diskusi dengan teman sebaya. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa mengasosiasikan setiap tahapan metamorfosis dengan kotak-kotak pada papan permainan, memperkuat memori mereka tentang konsep tersebut. Penggunaan permainan ular tangga membawa implikasi penting dalam pembelajaran. Siswa dapat mengalami pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan memahami konsep metamorfosis. Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman belajar yang visual dan konkret, memungkinkan siswa untuk secara langsung melihat dan merasakan perubahan fase dalam metamorfosis. Dengan demikian, penggunaan permainan tradisional ular tangga dalam pembelajaran metamorfosis di sekolah dasar memiliki interpretasi yang positif. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai alat yang efektif untuk memperkuat pemahaman siswa, membangun keterampilan sosial, dan memperluas pengetahuan mereka tentang konsep metamorfosis. Permainan ini menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka tentang ilmu pengetahuan alam.⁶⁴

⁶⁴ S.Sujarwo R. Septianingsih, D. Safitri, "Mengintegrasikan Permainan Tradisional Ular Tangga Dalam Pembelajaran Metamorfosis Di Sekolah Dasar," *Cendekia Pendidikan* Vol. 1, no. 1 (2023): 1–13, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>.

Dari hasil penelitian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan dalam pembelajaran disekolah dasar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa serta penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Candra Dewi yang mana berdasarkan hasil penelitian terhadap masalah yang terkait dengan judul penggunaan media permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian pada siswa menyimpulkan bahwa, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tentang konsep perkalian yang hasilnya bilangan dua angka sebelum menggunakan media congklak terlihat masih rendahnya ketuntasan belajar matematika dan juga banyak siswa yang tidak antusias dalam pembelajaran matematika sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang tengah berlangsung. Guru matematika hanya memakai metode ceramah, Tanya jawab, serta penugasan. Setelah menggunakan media congklak terjadi peningkatan yaitu dari pra siklus 59,23 dan setelah menggunakan media congklak pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 60,38 sedangkan pada siklus II menjadi peningkatan yang sangat memuaskan dengan memiliki nilai rata-rata menjadi 73,84.⁶⁵

Dari hasil penelitian diatas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional congklak juga dalam pembelajaran disekolah dasar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa serta penggunaan permainan congklak dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dalam usia sekolah dasar itu anak-anak memang lagi dalam fasenya senangnya bermain. Jadi jika pembelajaran disandingkan dengan permainan apalagi permainan tradisional itu sangat menarik dan efektif sekali.

⁶⁵ Dewi, "Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SD Negeri 30 Rejang Lebong."

Hal ini sesuai juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Wahyuni yang mana berdasarkan hasil penelitian terhadap masalah yang terkait dengan judul meningkatkan solidaritas siswa dengan media permainan tradisional metode bermain dikelas rendah menunjukkan bahwa rasa kebersamaan anak melalui metode bermain permainan tradisional meningkat. Tingkat solidaritas siswa pada kelas rendah sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional berada pada kategori “rendah” dan setelah diberikan permainan tradisional meningkat atau berada pada kategori “tinggi”. Terdapat pengaruh positif yang signifikan permainan tradisional dalam meningkatkan solidaritas siswa. Artinya solidaritas siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan permainan tradisional dengan metode bermain.⁶⁶

Dari hasil penelitian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan dalam meningkatkan solidaritas siswa. Artinya solidaritas siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan permainan dengan metode bermain. Karena saat bermain siswa saling berinteraksi dengan temannya. Sebagai guru sebaiknya dapat memotivasi untuk memberikan kegiatan atau permainan-permainan yang bervariasi yang mengandung nilai-nilai untuk meningkatkan perkembangan anak, dan menggunakan alam sekitar untuk dijadikan sebagai alat permainan untuk anak dan Diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam meningkatkan solidaritas anak.

Hal ini juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Elda Deparia yang mana berdasarkan hasil penelitian terhadap masalah yang terkait dengan judul implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pelaksanaan permainan tradisional terompah dalam meningkatkan interaksi sosial agar peserta didik dapat mengimplementasikan sikap-sikap sosial. Tujuan diadakan permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka adalah untuk

⁶⁶ Nur Wahyuni, “Meningkatkan Solidaritas Siswa Dengan Media Permainan Tradisional,” *Jurnal Edumaniora* Vol. 2 No. 1 (2022), 47–50.

meningkatkan interaksi sosial. Adapun faktor penghambat implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka yaitu, egois, tidak fokus, susah diatur dan anak tidak mematuhi peraturan. Sedangkan faktor pendukung yaitu: media yang praktis, kreativitas pembina, antusias peserta didik.⁶⁷

Dari hasil penelitian diatas peneliti menyimpulkan bahwa permainan dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Artinya senada dengan peneliti bahwa solidaritas siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan permainan dengan metode bermain. Karena saat bermain siswa saling berinteraksi dengan temannya. Sebagai guru sebaiknya dapat memotivasi untuk memberikan kegiatan atau permainan-permainan yang bervariasi yang mengandung nilai-nilai untuk meningkatkan perkembangan anak, dan menggunakan alam sekitar untuk dijadikan sebagai alat permainan untuk anak dan Diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam meningkatkan solidaritas anak.

⁶⁷ Deparia, "Implementasi Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial SD Negeri 17 Rejang Lebong."

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong

a. Metode *Gamification* Struktural

1) Faktor Pendukung

Motivasi eksternal. Reward dapat menjadi pendorong eksternal yang efektif untuk mendorong partisipasi dan menarik perhatian peserta didik. Serta pemberian reward bisa membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan pada peserta didik.

Hal ini senada dengan pendapat Abdillah dalam *Journal Of Social Science Research* bahwa *Reward* dan *punishment* adalah metode belajar yang digunakan oleh pengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena apapun yang dilakukan siswa dalam bekerja akan menghasilkan keuntungan atau sebuah karya.

Adapun digunakannya metode *reward* dan *punishment* ialah untuk melatih siswa untuk memberikan tingkat kepercayaan diri pada siswa, memberikan penguatan pada siswa, dan juga dapat melatih mental siswa.⁶⁸

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *gamification* struktural ini memiliki nilai positif seperti dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

⁶⁸ Tri Suci Muhammadiyah, Indriani Pramitha, and Universitas Muhammadiyah Makassar, "Efektivitas Penggunaan Papan Bintang Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Secara Berkelompok Di Kelas VA" 13 (2023), 93.

2) Faktor Penghambat

Dalam penerapan metode *gamification* struktural ini bisa dikatakan tidak ada hambatan.

b. Metode *Gamification* Konten

1) Faktor Pendukung

- a) Media pembelajaran atau media bermainnya yang praktis, yaitu sangat mudah dan sederhana, bisa diterapkan didalam ruang kelas.
- b) Antusias peserta didik, bagi anak usia sekolah dasar media yang menarik atau suatu permainan yang unik dan lucu akan menarik simpati anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan sebuah pembelajaran yang menarik baik dari segi media dalam memberikan materi yang digunakan ataupun gaya mengajar yang diterapkannya, hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi antusias. Sehingga saat peserta didik antusias, maka mereka akan aktif.

Hal ini sesuai dengan Andi Harpeni Dewantara, Amir B, dan Harnida dalam *Journal of Primary Education* bahwa guru harus mampu mengenal gaya belajar akan membantu seseorang untuk menentukan cara belajar yang lebih efektif. Dengan memahami gaya belajar peserta didik, guru akan lebih mudah dalam menyediakan lingkungan belajar yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Selain itu, mengenali preferensi dan gaya belajar merupakan upaya dalam

membantu siswa dalam menyerap informasi secara maksimal.⁶⁹

Oleh karena itu, sangat penting bagi tiap guru untuk mampu mengidentifikasi dan memahami dengan baik gaya belajar tiap individu peserta didik untuk menghadirkan pembelajaran efektif, bermakna dan menyenangkan.

2) Faktor Penghambat

Dalam penerapan media ini ada beberapa penghambat seperti jaringan internet yang kadang tidak stabil serta masih kurangnya fasilitas dari sekolah.

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa dalam penerapan metode *gamification* berbasis konten ini memang efektif dalam menumbuhkan rasa solidaritas siswa. Terlihat saat mereka bermain *game* dan mengerjakan soal. Tetapi masih terkendala dengan jaringan internet yang tidak stabil serta fasilitas yang kurang memadai.

⁶⁹ Andi Harpeni Dewantara, Amir B., and Harnida, "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa," *Journal of Primary Education* Vol. 1, no. 1 (2020): 16 , <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang berjudul Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi metode *gamification* konten di kelas IV telah membuktikan dampak positifnya terhadap rasa solidaritas. Siswa terlibat secara aktif dalam permainan, menciptakan peluang untuk berkolaborasi dan berinteraksi lebih intens. Skor dan hadiah dalam permainan menciptakan motivasi tambahan, meningkatkan partisipasi, dan membangun semangat tim di antara siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *gamification* konten, khususnya melalui permainan estapet ular tangga, efektif dalam menumbuhkan rasa solidaritas di kelas IV. Dengan menggunakan pendekatan ini, terlihat adanya keterlibatan aktif siswa dan peningkatan interaksi sosial, memberikan kontribusi positif terhadap atmosfer kelas dan pembelajaran kolaboratif.
2. Guru sudah mengupayakan secara optimal namun, setiap pelaksanaan kegiatan pasti terdapat faktor-faktor seperti pendukung dan penghambat pada implementasi metode *gamification* konten dalam

menumbuhkan rasa solidaritas sosial itu. Adapun faktor pendukung dan penghambatnya yaitu :

- a. Faktor Pendukung seperti media pembelajaran atau media bermainnya yang praktis serta antusias dari peserta didik.
- b. Faktor Penghambat seperti jaringan internet yang kadang tidak stabil serta masih kurangnya fasilitas dari sekolah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan informasi yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran atau masukan sebagai *bentuk* rekomendasi kepada pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan skripsi ini dapat dijadikan masukan sebagai upaya untuk meningkatkan rasa solidaritas di lingkungan sekolah.

2. Bagi Guru

Dalam mencapai proses pembelajaran guru sangat perlu melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang kreatif dan juga guru dapat menggunakan media serta sumber belajar yang sesuai sehingga didalam proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

3. Bagi Siswa

Peserta didik hendaknya lebih fokus dan meningkatkan rasa solidaritas dikelas dan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* Vol. 3, no. 2 <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>. (2020), hlm.144
- Basmatulhana, Hanindita. "Pengertian Solidaritas, Prinsip, Dan Bentuknya." pada laman <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6167971/>, diunduh pada tanggal 7 Oktober 2023.
- Berita Update. "Upaya Meningkatkan Rasa Solidaritas Sosial Pada Anak-Anak." pada laman *Umparan.Com/Berita-Update/Upaya-Meningkatkan-Rasa-Solidaritas-Sosial-Pada-Anak-Anak-1wGXiVGmbK7/Full*, n.d, diunduh pada tanggal 10 desember 2023.
- Bramantyo, Dhony Bagus, and Puji Lestari. "Bentuk Solidaritas Sosial Kelompok Pedagang Warung Apung Desa Wisata Krakitan Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten." *E-Societas* Vol. 9, no. 1 <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/viewFile/15773/15259>. (2020), hlm. 6.
- Cantika, Yufi. "Al-Maidah Ayat 8 Beserta Tafsirnya." pada laman <https://www.gramedia.com/literasi/al-maidah-ayat-8-beserta-tafsirnya/>, n.d, diunduh pada tanggal 7 oktober 2023.
- Cantika, Yufi. "Bacaan Arab Dan Terjemahan Surat Al Maidah Ayat 2 Beserta Tafsirnya." *gramedia Blog*, n.d, pada laman <https://www.gramedia.com/literasi/al-maidah-ayat-2/>, diunduh pada tanggal 7 februari 2024.
- Choiril, Umur sidiq dan Miftachul. *Metode Penelitian Kualitatif DIBidang Pendidikan*. (Ponorogo : cv. Nata karya, 2019).
- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* Vol. 3, no. 2 <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>. (2020), hlm. 144
- Basmatulhana, Hanindita. "Pengertian Solidaritas, Prinsip, Dan Bentuknya.", pada laman <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6167971/>, diunduh pada tanggal 7 oktober 2023.
- Berita Update. "Upaya Meningkatkan Rasa Solidaritas Sosial Pada Anak-Anak." pada laman *Umparan.Com/Berita-Update/Upaya-Meningkatkan-Rasa-Solidaritas-Sosial-Pada-Anak-Anak-1wGXiVGmbK7/Full*, n.d, diunduh pada tanggal 10 desember 2023.
- Bramantyo, Dhony Bagus, and Puji Lestari. "Bentuk Solidaritas Sosial Kelompok Pedagang Warung Apung Desa Wisata Krakitan Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten." *E-Societas* Vol. 9, no. 1 <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/viewFile/15773/15259>, (2020), hlm. 6.

- Cantika, Yufi. "Al-Maidah Ayat 8 Beserta Tafsirnya.", pada laman <https://www.gramedia.com/literasi/al-maidah-ayat-8-beserta-tafsirnya/>, n.d, diunduh pada tanggal 7 oktober 2023.
- Cantika, Yufi. "Bacaan Arab Dan Terjemahan Surat Al Maidah Ayat 2 Beserta Tafsirnya." gramedia Blog, n.d, pada laman <https://www.gramedia.com/literasi/al-maidah-ayat-2/>, di unduh pada tanggal 7 februari 2024.
- Choiril, Umur sidiq dan Miftachul. *Metode Penelitian Kualitatif DIBidang Pendidikan*. (Ponorogo : cv. Nata karya, 2019).
- Deparia, Elda. "Implementasi Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial SD Negeri 17 Rejang Lebong.", *Skripsi*, Curup : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup 2023.
- Dewantara, Andi Harpeni, Amir B., and Harnida. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *Journal of Primary Education* Vol. 1, no. 1 <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>, (2020), hlm. 16.
- Dewi, Putri Chandra. "Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SD Negeri 30 Rejang Lebong.", *Skripsi*, Curup : program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup 2019.
- Dila, Batriatul Alfa. "Bentuk Solidaritas Sosial Dalam Kepemimpinan Transaksional." *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Informasi* Vol. 2, no. 1 (2022), hlm. 58.
- Jaya, Farida, Fera Siska Nasution, Kiki Rimayanti Hasibuan, Lanina Siregar, Rismawati Siregar, Trinaningsih Rambe, Universitas Islam, Negeri Sumatera, and Utara Medan. "Cermin: Jurnal Penelitian Upaya Meningkatkan Solidaritas Dan Pola Hidup Sehat Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa" Vol. 5 (2021), hlm. 338–339.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICom*, Vol. 5, No.1, (2016), hlm. 10-11.
- Komariah, Djam'an Satori dan Aan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Kresna. "Pengertian Gamifikasi." NAMAHA, n.d, pada laman <https://konsultasiskripsi.com/2020/04/30/>, di unduh pada tanggal 7 oktober 2023.
- Lister, Meaghan C. "And Performance At the Post-Secondary Level." *Issues and Trends in Educational Technology 1* Vol. 3, no. 2 <https://www.learntechlib.org/p/171075/>, (2015), hlm. 1–22.
- Mahadaniyah, Tri Suci, Indriani Pramitha, and Universitas Muhammadiyah

- Makassar. “Efektivitas Penggunaan Papan Bintang Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Secara Berkelompok Di Kelas VA” 3 (2023), hlm. 93.
- Maunah, Binti. “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa.” *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 4, no. 1, <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>, (2016), hlm. 91.
- Muhammad. *Metode Penelitian Ekonomi Islam Pendidikan Kualitatif*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2008).
- Noviani, Rizka. “Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Solidaritas Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 21 Pontianak” Vol. 7, no. 1 (2019), hlm. 3.
- Pristiana. “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK N 2 Ben UTARA,” 2022. www.aging-us.com.
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. Sujarwo. “Mengintegrasikan Permainan Tradisional Ular Tangga Dalam Pembelajaran Metamorfosis Di Sekolah Dasar.” *Cendekia Pendidikan* Vol. 1, no. 1 <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>, (2023), hlm. 1–13.
- Sagoro, Endra Murti. “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. 14, no. 2 <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i2.12870>, (2016), hlm. 12
- Saidang, Saidang, and Suparman Suparman. “Pola Pembentukan Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar.” *Edumaspol: Jurnal Pendidikan* Vol. 3, no. 2 (2019), hlm. 123.
- Setiawan, Albi Anggita dan Johan. *Metologi Penelitian Kualitatif*. (Sukabumi: Jejak, 2018)
- Sinaga, Tiur. “Upaya Meningkatkan Solidaritas Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran Agama Kristen Dengan Menerapkan Metode *Syndicate-Group* Di SD Negeri 024755” Vol. 5 (2022), hlm. 13–22.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (2020)
- Sulwanta, Akmal Achsan, and Tahir Kasnawi. “Solidaritas Sosial Masyarakat Transmigran Bali.” *Hasanuddin Journal Of Sociology* Vol. 1, no. 1 (2019), hlm. 114.
- Sumiatiminteladan. “Solidaritas Dan Kekeluargaan Di MIN 1 Pontianak.” pada laman <https://kalbar.kemeng.go.id/Berita/Berita.Php?Nid=39037>, di unduh tanggal 7 oktober 2023.

Suryabrata, Sumadi. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Rajawali, 1987).

Wahyuni, Nur. "Meningkatkan Solidaritas Siswa Dengan Media Permainan Tradisional." *Jurnal Edumaniora* Vol 2 No 1 (2022), hlm. 47–50.

Zahara, Rosina, SD Negeri Keumuneng Hulu, Aceh Timur, Gihari Eko Prasetyo, and Dwi Mirza Yanti. "Kajian Literatur : Gamifikasi Di Pendidikan Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)* Vol. 1, no. 1 <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>, (2021), hlm. 76.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1: Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong

Pertanyaan Penelitian :

1. Bagaimana Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong?
2. Apa Saja Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikeas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong

A. Kisi-kisi Penelitian

Pertanyaan penelitian	Variabel	Indikator	Keterangan	Narasumber
Bagaimana Implementasi Metode <i>Gamification</i> Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong?	Metode <i>gamification</i> (struktural dan konten)	Fisik : Partisipasi aktif	Wawancara	Guru Kelas, Siswa
		Peningkatan kinerja	wawancara	Guru Kelas
		Reward fisik	wawancara	Guru Kelas, Siswa
	Rasa Solidaritas	Tingkat kolaborasi dan keterlibatan kelompok	Wawancara	Guru Kelas, Siswa
		Perubahan dalam persepsi solidaritas	Wawancara	Guru Kelas, Siswa

Pertanyaan penelitian	Variabel	Indikator	Keterangan	Narasumber
Apa Saja Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Metode <i>Gamification</i> Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Dikelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong?	Metode <i>Gamification</i>	Struktural, Konten	Wawancara	Guru Kelas, Kepala Sekolah
	Rasa Solidaritas	Tingkat kolaborasi dan keterlibatan kelompok	Wawancara	Guru Kelas
		Perubahan dalam persepsi solidaritas	Wawancara	Guru Kelas

B. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Guru Kelas dan Kepala Sekolah SD Negeri 170 Rejang Lebong

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
Metode <i>gamification</i>	Fisik : Partisipasi aktif	1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode <i>gamification</i> struktural?	1. Dalam hal belajar sambil bermain anak- anak ini sangat antusias dan sangat interaktif, seperti pada metode <i>gamification</i> yang sudah saya terapkan. Mereka

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
			<p><i>sangat suka dengan metode pembelajaran ini, karena pembelajarannya jadi lebih seru dan asik. Akan tetapi, anak-anak dalam rasa solidaritas nya ini masih kurang, ya salah satu penyebabnya karena mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan bintang paling banyak tanpa adanya kerja sama. Banyak anak yang justru bersifat individual karena papan lencana ini. Mereka ingin mendapatkan bintang yang paling banyak di papan lencana. Oleh karena itu, kami berusaha untuk</i></p>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
		2. Bagaimana pelaksanaan metode <i>gamification</i> struktural ini?	<p><i>memaksimalkan pembelajaran dengan metode gamification konten ini dengan harapan dapat menumbuhkan kembali rasa solidaritas antar siswa.</i></p> <p><i>2. Dalam pelaksanaan metode gamification yang struktural ini biasanya ibuk memberikan bintang kelas itu ke peserta didik yang aktif dikelas, mengerjakan tugas dengan baik, berkelakuan baik, peserta didik yang benar menjawab pertanyaan dari ibuk. Ibuk membuat kriterianya banyak itu karena setiap</i></p>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
		<p>3. Apa respon siswa pada saat ibu menerapkan metode <i>gamification</i> yang berbasis konten?</p> <p>4. Faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan metode <i>gamification</i> struktural</p>	<p><i>anak itu mempunyai potensinya masing-masing begitu.</i></p> <p><i>3. Respon siswa sangat positif karena membuat siswa terlibat dengan adanya kelompok dalam permainan sehingga anak lebih senang dan sangat antusias saat bermain. Dan juga anak sangat berpartisipasi saat permainan berlangsung.</i></p> <p><i>4. Faktor pendukung : Pemberian reward yang ibuk berikan itu menimbulkan nilai positif pada siswa, seperti berkelakuan baik</i></p>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
			<p><i>dan dapat memotivasi siswa. Reward itu ibuk berikan berdasarkan kriteria yang sudah ibuk tetapkan. Jadi, anak-anak sangat antusias dengan itu.</i></p> <p><i>Faktor penghambat: Selama ibuk menerapkan pemberian bintang kelas tersebut Alhamdulillah sejauh ini tidak ada hambatan. Hanya saja terkadang ibuk harus menyiapkan lebih banyak cadangan bintang-bintangnya. Untuk anak-anaknya itu mereka terkesan seperti berlomba-lomba untuk mendapatkan itu.</i></p>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
		5. Faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan metode <i>gamification</i> konten?	<p><i>5. Faktor pendukung:</i></p> <p><i>- Pada saat bermain anak-anak sangat senang apalagi bermain menggunakan teknologi. Jika mereka senang dan suka dengan media yang kita sediakan maka untuk mengajak mereka bermain dan mengikuti arahan dari guru itu lebih mudah. Bisa dikatakan lebih mudah untuk diarahkan. Antusias anak-anak juga lebih tinggi pada saat ibuk menggunakan media ini.</i></p> <p><i>- Penerapan media ini dapat meningkatkan</i></p>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
			<p><i>kerjasama tim dilihat pada saat anak-anak bermain dan mengerjakan soal. Dalam permainan estapet ular tangga tersebut anak-anak harus bekerjasama untuk menyelesaikan soal agar bisa lanjut ke tahap selanjutnya. Untuk mencapai garis finish dibutuhkan kerjasama tim yang baik.</i></p> <p><i>Faktor penghambat: Iya, dalam menerapkan media ini yang mana harus terkoneksi ke internet kadang menjadi penghambat saat mau menerapkan karena jaringan</i></p>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
			<p><i>yang terkadang tidak stabil. Dan yang kita ketahui bahwa dalam menerapkan ini membutuhkan infocus dan laptop sedangkan dari sekolah itu hanya mempunyai 1 infocus, jadi saat ingin menerapkan ini harus bergantung pada infocus karena bergantian dengan guru-guru yang lain juga.</i></p> <p><i>-Untuk fasilitas seperti infocus itu memang masih kurang karena disekolah hanya memiliki 1 infocus dan itu dipakai secara bergantian oleh guru-guru disekolah</i></p>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
			<i>ini. (Kepala Sekolah)</i>
	Peningkatan kinerja	1. Apakah terdapat peningkatan kolaborasi atau kerjasama antar siswa setelah menerapkan metode <i>gamification</i> konten ini?	1. <i>Ada kerjasama antar tim pada saat mereka mengerjakan soal yang didapat pada saat bermain itu. Soal tersebut berupa video animasi yang mengandung pentingnya kerjasama untuk mencapai tujuan. Dan mereka ibuk suruh mengamati apa yang disampaikan dari video tersebut.</i>
	Reward fisik	1. Bagaimana siswa merespons pemberian insentif fisik/reward?	1. <i>Pada saat diberikan reward siswa sangat senang dan malah mereka sangat ketagihan ingin</i>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
			<i>bermain ular tangga kembali.</i>
Rasa Solidaritas	Tingkat kolaborasi dan keterlibatan kelompok	<p>1. Bagaimana implementasi metode <i>gamification</i> dalam memengaruhi kolaborasi dan keterlibatan kelompok antar siswa?</p> <p>2. Bagaimana tingkat kolaborasi dan keterlibatan kelompok antar siswa?</p>	<p>1. <i>Pada saat bermain itu kan peserta didik harus ada komunikasi saat bermain. Nah, komunikasi yang terjalin itu tadi dapat dikatakan sebagai interaksi sosial diantara siswa atau timnya.</i></p> <p>2. <i>Jadi seperti ini, ketika bermain itu tingkat kolaborasi yang timbul sangat tinggi yaitu adanya persaingan yang sehat dari tim untuk memperoleh kemenangan.</i></p>
	Perubahan dalam persepsi solidaritas	1. Apakah guru melihat perubahan dalam pemahaman siswa tentang konsep solidaritas setelah penerapan	1. <i>Perubahannya itu ada ketika dikelas rasa solidaritas peserta didik itu meningkat seperti adanya</i>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan dari narasumber
		metode <i>gamification</i> konten ini?	<i>kerjasama, saling menghargai dan rasa persaudaraan.</i>


Pedoman Wawancara Siswa SD Negeri 170 Rejang Lebong

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan
Metode <i>gamification</i>	Fisik : Partisipasi aktif	1. Bagaimana partisipasinya dalam penerapan metode <i>gamification</i> struktural dikelas? 2. Apakah kamu ikut aktif dalam pelaksanaan metode <i>gamification</i> struktural yang dilaksanakan oleh gurumu?	1. <i>Iyo buk. Kalo dikasih bintang tu jadi semangat nian. Aku tu ndak ngumpululi bintang banyak-banyak biar yang aku bisa lebih banyak dari kawan aku yang lain. Udem tu pas pembagian raport dikasih hadiah gek.(Ramadan)</i> 2. <i>Iyo buk aku sering dikasih bintang tu karno kadang galak ngerjokan soal kedepan, jawab pertanyaan dari</i>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan
		3. Apakah permainan tradisional ular tangga yang disajikan oleh guru dalam sebuah web itu menarik? Dan apa yang membuat permainan ular tangga dalam metode <i>gamification</i> itu begitu menarik bagi anda?	<p><i>ibuk guru, dem tu karna rajin pulo buk ehehhh.(Vhany)</i></p> <p>3. - <i>Iyo buk menarik nian e. Soalnya kan biasonyo kami tu galak main ular tangga tu yang pakai kertas nah buk yang idak cak yang dipakai dikelas tu. Makai aplikasi cak itu lebih seru buk. Rasonyo ndk main terus.(Malik)</i></p> <p>- <i>Iyo nian tu buk yang cak diomongkan samo malik kalo main pakai laptop tu lebih seru daripado main yang cak kami biaso tu.(Bima)</i></p>
	Reward fisik	1. Apa respons kalian saat	1. <i>Senang nian buk. Apolagi pas tim kito menang dikasih</i>

Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Keterangan
		diberikan reward oleh guru?	<i>hadiah bintang yang ditempel dikarton nah buk. Jadi ndk main terus biar dapat banyak bintang buk. (Asifa)</i>
Rasa Solidaritas	Tingkat kolaborasi dan keterlibatan kelompok	1. Apakah ada kolaborasi atau kerjasama antar kalian pada saat bermain?	<p>1. - <i>Yoo kami ngerjokan soalnya tu samo-samo buk. Karno kalo idak samo-samo bukan kelompok gek tu buk tapi dewek-dewek hehehh. (Vhany)</i></p> <p>- <i>Ado buk kan pas main tu kami tu giliran maju jadi pas kawan kami tu ada yang maju kami nyemangatinyo. Udem tu pas ngerjokan soal tu kami sering ngobrol cak diskusi tunh buk hehhh. (Kirana)</i></p>

Lampiran 2 : Berita Acara Sempro


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
 FAKULTAS TARBIAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 09-12 TANGGAL 26 Juni TAHUN 2023
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

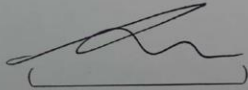

NAMA : Soni Marsita
 NIM : 20191181
 PRODI : Pgsmi
 SEMESTER : 6 (enam)
 JUDUL PROPOSAL : Implementasi Metode Gamification Dalam Permainan Tradisional Bakjiek Untuk Mengatasi Bullying di kelas Iv sdn 170 Rejang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :



1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
- ② PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Judul dirubah menjadi "Implementasi Metode Gamification Dalam Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan rasa Solidaritas di kelas Iv sdn 170 Rejang Lebong"
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.


CALON PEMBIMBING I CURUP, 26 Juni 2023
CALON PEMBIMBING II


 MODERATOR,

 (Dina Parita)

Lampiran 3 : SK Bimbingan

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH</p> <p>Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id</p>	
<p>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : 415 Tahun 2023 Tentang PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP</p>	
Menimbang	<p>a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;</p> <p>b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;</p>
Mengingat	<p>1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;</p> <p>2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;</p> <p>3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup,</p> <p>4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;</p> <p>5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.</p> <p>6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup</p> <p>7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.</p>
Memperhatikan	<p>1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.599/FT.05/PP.00.9/07/2023</p> <p>2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 26 Juni 2023</p>
M E M U T U S K A N :	
Menetapkan	
Pertama	<p>1. Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd 196508261999031001</p> <p>2. Guntur Putra Jaya, MM 196904131999031005</p>
<p>Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :</p> <p>N A M A : Soni Marsita</p> <p>N I M : 20591007</p> <p>JUDUL SKRIPSI : Implementasi Metode Gamification dalam Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Rasa Solidaritas di Kelas IV SDN 170 Rejang Lebong</p>	
Kedua	<p>Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;</p>
Ketiga	<p>Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;</p>
Keempat	<p>Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;</p>
Kelima	<p>Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;</p>
Kkeenam	<p>Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;</p>
Ketujuh	<p>Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;</p>
<p>Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 06 Juli 2023 Dekan,</p> <p> Hamengkubuwono</p>	
Tembusan :	<p>1. Rektor</p> <p>2. Bendahara IAIN Curup;</p> <p>3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;</p> <p>4. Mahasiswa yang bersangkutan</p>

Lampiran 4 : Kartu Bimbingan



IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : SONI MARSETA
 NIM : 20391181
 FAKULTAS/ PRODI : TARBIYAH / POM

PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Hameyulawanto, M.Pd
 PEMBIMBING II : Gustaf Rukunjabo, S.Sos, M.M
 JUDUL SKRIPSI : Implementasi Metode Gamifikasi dalam
 Lembaran Tradisional untuk Meningkatkan
 Daya Sastrabilitas di Kelas IV SDN 170
 Belang Lebong

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;
 * Diwajibkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
 * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.

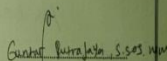
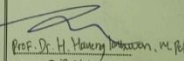

IAIN CURUP










KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI


NAMA : SONI MARSETA
 NIM : 20391181
 FAKULTAS/ PRODI : TARBIYAH / POM

PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Hameyulawanto, M.Pd
 PEMBIMBING II : Gustaf Rukunjabo, S.Sos, M.M
 JUDUL SKRIPSI : Implementasi Metode Gamifikasi dalam Lembaran Tradisional untuk Meningkatkan Daya Sastrabilitas di Kelas IV SDN 170 Belang Lebong

Kami berpedapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I, Pembimbing II,

 Prof. Dr. H. Hameyulawanto, M.Pd
 NIP. 196508261999031001Gustaf Rukunjabo, S.Sos, M.M
NIP. 19690413199031005

 IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1		Seminor		
2		Perbaikan proposal		
3	11/09/2023	proposal untuk skripsi		
4		instrumen		
5		Empat hal 1/2		
6		perbaikan		
7		perbaikan		
8	22/09/23	hal-hal		

 IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	2/10/21	Praktik proposal		
2	04/09/23	hal-hal yang berkaitan		
3	15/09/23	hal-hal yang berkaitan		
4	06/09/23	Bisa dibantu oleh		
5	04/11/24	Revisi Hal-hal yang berkaitan		
6	10/12/24	hal-hal yang berkaitan		
7	10/01/25	Revisi ke hal-hal yang berkaitan		
8	23/01/25	hal-hal yang berkaitan		

Lampiran 5 : Permohonan SK Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBİYAH
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119	

Nomor	: 238 An.34/FT/PP.00.9/09/2023	11 September 2023
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

**Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)**

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Soni Marsita
NIM	: 20591181
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi	: Implementasi Metode Gamification dalam Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Rasa Solidaritas di Kelas IV SDN 170 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 11 September s.d 11 Desember 2023
Tempat Penelitian	: SDN 170 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,



 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 6 : SK Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
 Nomor : 503/ 427/IP/DPMP/TSP/IX/2023

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar :

1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 2382/In.34/FT/PP.00.9/09/2023 tanggal 11 September 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Soni Marsita/Air Pikat,20 April 2003
NIM	: 20591181
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: PGMI/Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: "Implementasi Metode Gamification Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SDN 170 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 170 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 18 September 2023 s/ d 11 Desember 2023
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/ menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 18 September 2023

Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong




ZULKARNAIN, SH
 Pembina/IV.a
 NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SDN 170 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip

Lampiran 7 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Wawancara

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sumiskam, S.Pd

NIP : 196402151986041003

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Rasa Solidaritas Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 8 November 2023



Sumiskam, S.Pd

NIP. 196402151986041003

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Susi Lastri, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas IV

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

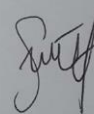
Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam ~~Peningkatan Perilaku~~ Menumbuhkan Rasa Solidaritas Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 7 November 2023



Susi Sulastri, S.Pd

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Asifa Ela Oktari

Jabatan : Siswi kelas IV

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 8 November 2023



Asifa Ela Oktari

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kirana Mayang Sari

Jabatan : Siswi kelas IV

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 8 November 2023



Kirana Mayang Sari

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ramadan Dwi Herlangga

Jabatan : Siswa kelas IV

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 8 November 2023



Ramadan Dwi Herlangga

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vhany Ramadany

Jabatan : Siswi kelas IV

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 8 November 2023



Vhany Ramadany

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bima Sunirasid

Jabatan : Siswa kelas IV

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 8 November 2023



Bima Sunirasid

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M Malik Al-amin

Jabatan : Siswa kelas IV

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Soni Marsita

Nim : 20591181

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusuna skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Gamification Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Dikelas IV SDN 170 Rejang Lebong”** demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 8 November 2023



M Malik Al-amin

Lampiran 8 :

**FOTO WAWANCARA KEPALA SEKOLAH SD NEGERI 170
REJANG LEBONG**



FOTO WAWANCARA GURU KELAS

FOTO WAWANCARA SISWA



**FOTO BERSAMA DEWAN GURU SD NEGERI 170 REJANG
LEBONG**



**FOTO BERSAMA SISWA-SISWI SD NEGERI 170 REJANG
LEBONG**



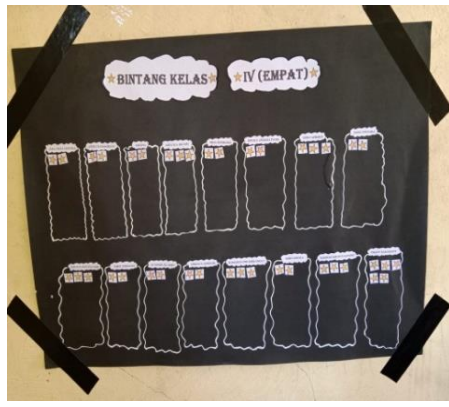
FOTO PELAKSAAN METODE *GAMIFICATION*

FOTO SEKOLAH





BIODATA PENULIS

Soni Marsita adalah nama penulis skripsi ini. Penulis dilahirkan di Desa Air Pikat pada tanggal 20 April 2003 dari pasangan Kamalani dan Media Kusnita. Penulis adalah putri ke-2 dari 3 bersaudara. Penulis merupakan alumni SD Negeri 07 Bermani Ulu tahun 2014, alumni SMP Negeri 22 Rejang Lebong tahun 2017, dan alumni SMA Negeri 06 Kepahiang tahun 2020, serta pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswi IAIN Curup Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semasa perjalanan meraih gelar sarjana, penulis berkecimpung di beberapa organisasi yang ada di IAIN Curup. Penulis merupakan aktivis yang aktif di UKM Kerohanian Lembaga Dakwah Kampus Cahaya Islam periode 2020-2024, DEMA Fakultas Tarbiyah periode 2022-2023, SEMA Institut periode 2023-2024, dan juga penulis adalah aktivis di organisasi eksternal KAMMI (Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia) Komisariat Curup periode 2021- sekarang.

Dengan ketekunan, tuntutan, motivasi, do'a serta dorongan dari orang-orang terdekat untuk terus belajar dan berusaha. Penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini, skripsi dengan judul **“Implementasi Metode *Gamification* Dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial Di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong”** akhir kata semoga dengan penulisan karya skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi penulis dan dunia pendidikan.