

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBASIS
LINGKUNGAN SEKITAR TERHADAP KEMAMPUAN
NUMERASI SISWA KELAS 1 DI UPT SD NEGERI 064026
MEDAN TUNTUNGAN**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan numerasi siswa di Kota Medan, di mana pada tahun 2020 hanya mencapai 50% dan meningkat menjadi 62% pada tahun 2024. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang tepat dan bervariasi, sehingga memengaruhi pencapaian siswa dalam numerasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode gamifikasi berbasis lingkungan terhadap kemampuan numerasi siswa kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. Penelitian dilaksanakan pada 29 Oktober – 01 November 2024 dengan populasi seluruh siswa kelas 1A dan 1B sebanyak 32 siswa, yang semuanya menjadi sampel penelitian. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Quasi-Experimental), yaitu desain pretest-posttest kelompok kontrol. Kelompok eksperimen (kelas 1B) menggunakan metode gamifikasi berbasis lingkungan, sedangkan kelompok kontrol (kelas 1A) tidak. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai kelas 1A adalah 57 dan kelas 1B adalah 44. Setelah perlakuan, hasil posttest meningkat menjadi 78,5 pada kelas 1A (baik) dan 88,25 pada kelas 1B (sangat baik). Uji hipotesis menghasilkan t hitung (2,09) > t tabel (2,04), menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh signifikan metode gamifikasi berbasis lingkungan terhadap kemampuan numerasi siswa. Kesimpulannya, metode gamifikasi berbasis lingkungan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.

Kata Kunci: metode gamifikasi, berbasis lingkungan, kemampuan numerasi

The Effect of Environment-Based Gamification Method on the Numeracy Skills of 1st Grade Students at UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.

ABSTRACT

This research is motivated by the low numeracy skills of students in Medan, where in 2020, only 50% of students achieved numeracy proficiency, which increased to 62% in 2024. One of the contributing factors is the lack of appropriate and varied teaching methods, which affects student achievement in numeracy. This study aims to analyze the impact of an environment-based gamification method on the numeracy skills of first-grade students at UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. The research was conducted on 29 October-01 November 2024, with a population consisting of all students from classes 1A and 1B, totaling 32 students, all of whom were included in the sample. The research used a quantitative method with a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The experimental group (class 1B) used the environment-based gamification method, while the control group (class 1A) did not. The pretest results showed an average score of 57 for class 1A and 44 for class 1B. After the intervention, the posttest results increased to 78.5 for class 1A (good) and 88.25 for class 1B (very good). The hypothesis test yielded a t -value (2.09) > t -table (2.04), indicating that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted, meaning there was a significant effect of the environment-based gamification method on students' numeracy skills. In conclusion, the environment-based gamification method is effective in improving the numeracy skills of first-grade students at UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.

Keywords: *gamification method, environment-based, numeracy skills*