

Gamifikasi dalam Pendidikan STEM: Transformasi Pembelajaran dan Pemberdayaan Siswa menuju Industri 5.0

Title	Gamifikasi dalam Pendidikan STEM: Transformasi Pembelajaran dan Pemberdayaan Siswa menuju Industri 5.0
Author Order	2 of 5
Accreditation	4
Abstract	<p>Industri 4.0 menuntut siswa untuk berpikir kritis dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi. Di lingkup sekolah, penerapan metode gamifikasi ke dalam model pembelajaran pada STEM merupakan pendekatan bermakna dan kontekstual yang diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Pada penelitian ini metode Gamifikasi diterapkan pada mata pelajaran Fisika berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) yang diujikan kepada 74 siswa dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasilnya, terbukti bahwa metode gamifikasi memberikan dampak positif dalam mengubah cara belajar siswa sebelum menggunakan sistem gamifikasi dibandingkan setelah menggunakan sistem gamifikasi. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran berbasis aktivitas STEM secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tingkat SMP, nilai pembelajaran meningkat sebesar 64%, dan pada tingkat menengah atas meningkat sebesar 76%. Penilaian metode gamifikasi dengan metode SUS menghasilkan skor positif sebesar 70,3 yang menunjukkan efektivitas yang baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan metode yang efektif dan menarik untuk pembelajaran jarak jauh.</p>
Publisher Name	Universitas Negeri Surabaya
Publish Date	2023-11-28
Publish Year	2023
Doi	DOI: 10.26740/ipf.v12n3.p92-100
Citation	
Source	IPF: Inovasi Pendidikan Fisika
Source Issue	Vol. 12 No. 3 (2023): Volume 12 Nomor 3 Tahun 2023
Source Page	92-100
Url	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/57450/45161
Author	ROMANUS EDY PRABOWO, S.Si, M.Sc., Ph.D