

ABSTRAK

**PERANCANGAN SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG ANCAMAN
TERHADAP HEWAN LANGKA**

Oleh

NAQLIYA ARUM PERMATA

Masalah peningkatan jumlah spesies yang terancam punah semakin meningkat, sehingga menuntut adanya upaya konservasi yang efektif untuk menjaga keseimbangan ekosistem dan keanekaragaman hayati. Penelitian ini mengkaji penerapan gamifikasi dan prinsip-prinsip Gestalt dalam upaya mengenalkan siswa sekolah dasar pada berbagai ancaman yang dihadapi spesies yang terancam punah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen gamifikasi dan prinsip Gestalt dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama dalam konteks mengenalkan ancaman-ancaman pada hewan yang terancam punah. Penelitian ini dilakukan pada tiga sekolah dasar dengan akreditasi yang berbeda-beda, yaitu SDN Bojongsoang 1, SDN Bojongsoang 2, dan SD Trikarsa. Metode yang digunakan adalah kualitatif, melalui analisis ulasan, observasi langsung, dan kuesioner yang melibatkan 79 siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dan prinsip Gestalt yang tepat berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan modern, khususnya dalam mendukung proses belajar di tingkat dasar tentang konservasi spesies yang terancam punah. Hasil presentasi di SDN Bojongsoang 1 mencapai 94.9%, di SDN Bojongsoang 2 sebesar 94.06%, dan di SD Trikarsa sebesar 87.45%, menunjukkan penerimaan positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Kata Kunci: Sistem Pembelajaran, Gamifikasi, Prinsip Gestalt, Hewan Langka