

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I DI UPTD SD NEGERI 124397 PEMATANGSIANTAR

Yosua Pandiangan<sup>1</sup>, Yanti Arasi Sidabutar<sup>2</sup>, Radode Kristanto Simarmata<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar<sup>1,2,3</sup>

[yosuapandiangan785@gmail.com](mailto:yosuapandiangan785@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa kelas I di UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-eksperimental desain*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* siswa yaitu sebesar 46,88 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 86,67. Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa *pretest* diperoleh nilai sig. sebesar 0,143 > dari taraf signifikansi yaitu 0,05 maka data pada *pretest* berdistribusi normal. Kemudian pada *posttest* diperoleh nilai sig. sebesar 0,099 > dari 0,05 maka data *posttest* dapat dikatakan berdistribusi normal. Kemudian uji hipotesis dengan hasil uji *paired sample test* diperoleh t hitung > t tabel = 14,743 > 2,069. Dengan nilai sig. < dari taraf sig. = 0,00 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran gamifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan kelas I UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar.

**Kata kunci :** Media Gamifikasi, membaca, bahasa Indonesia

## ABSTRACT

*This study aims to determine the influence of using gamified learning media on the initial Indonesian reading ability of first-grade students at UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar during the 2025/2026 academic year. The study employs a quantitative approach using a pre-experimental design. The research was conducted at UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar. Based on the findings and discussion, the average pretest score of students (before treatment) was 46.88, whereas the average posttest score after implementing gamified learning media was 86.67. Normality tests indicate that the pretest data are normally distributed (significance value = 0.143 > 0.05), and similarly, the posttest data are also normally distributed (significance value = 0.099 > 0.05). The hypothesis test using a paired-sample t-test yielded t-calculated > t-table (14.743 > 2.069), with a significance level of 0.00, which is less than the alpha of 0.05. Accordingly,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. These results suggest that the use of gamified learning media significantly influences the initial reading ability of first-grade students at UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar.*

**Keywords:** Gamification Media, English Reading Ability

## **PENDAHULUAN**

Tujuan pendidikan yang termuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 berbunyi, Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD dirancang untuk membangun dasar kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Fokus utama pembelajaran ini mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sederhana, yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti cerita bergambar, permainan kata, dan lagu, sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif.

Kemampuan membaca di kelas 1 SD merupakan tahap awal dalam pengembangan literasi dasar yang sangat penting bagi siswa. Pada tahap ini, siswa mulai mengenal huruf dan bunyi huruf (fonik), belajar membaca suku kata, serta merangkai kata menjadi kalimat sederhana. Pembelajaran membaca difokuskan pada pengenalan bunyi huruf secara sistematis dan berulang agar siswa

dapat membaca kata-kata dasar dengan lancar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Juni 2025, diketahui bahwa masih banyak siswa kelas I di UPTD SD Negeri 124397 yang belum mampu membaca dengan baik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih berpusat pada guru, guru masih minim memanfaatkan media pembelajaran berupa buku. Sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi kurang nyaman dan tidak kondusif bagi siswa.

Penerapan gamifikasi perlu dilakukan dengan bijak melalui pemanfaatan elemen-elemen permainan yang tepat agar tidak hanya sekadar menarik perhatian, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi gamifikasi harus dirancang sesuai dengan kompetensi dan materi yang ingin dicapai, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas I di UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Syafrida Hafni Sahir (2021:6) Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan alat olah data

menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif fokus utama pada hasil yang bersifat objektif. Dengan menggunakan penyebaran kuesioner, data dapat dikumpulkan secara objektif dan dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, tepatnya *Pre-Eksperimental* Desain, di mana hanya melibatkan satu kelas dengan rancangan penelitian *pretest-posttest*.

Menurut Sugiyono (2018:80), populasi penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 24 orang. Sampel merupakan sejumlah elemen atau anggota yang diambil dari populasi sebagai representasi untuk melakukan penelitian, sehingga data yang diperoleh dari sampel dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang populasi secara keseluruhan (Sugiyono, 2018:81). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar yang berjumlah 24 orang. Karena jumlah sampel kurang dari 30, maka sampel dalam penelitian ini disebut sampel jenuh.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan

**PENDISTRINA ISSN : p-ISSN 2648-8600  
e-ISSN 2745-410  
Volume 8 Nomor 2 Desember 2025**

*posttest* yang berisikan 20 butir soal pilihan berganda. *Pretest* yang diberikan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran gamifikasi. Kemudian *posttest* diberikan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah diterapkan media pembelajaran gamifikasi.

Analisis data dilakukan setelah data dari semua responden atau sumber dikumpulkan. Menurut Sugiyono (2017:54). “Distribusi frekuensi adalah susunan data menurut kelas interval tertentu atau menurut kategori tertentu dalam sebuah daftar”. Dalam melakukan pendistribusian frekuensi, perlu dilakukan perhitungan presentase-persentase frekuensi dari setiap pertanyaan yang terdapat pada kuesioner untuk menentukan klasifikasi setiap variabelnya. Sebelum melakukan uji hipotesis variabel, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah sampel 24 siswa. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen pada siswa kelas I SD Negeri 124398 Pematangsiantar dengan 35 butir soal. Hasil uji menunjukkan bahwa 20 soal valid dan reliabel dengan nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,91, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya 46,88 dengan 23 siswa belum tuntas dan hanya 1 siswa yang mencapai KKM. Kondisi ini menggambarkan bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah. Setelah itu, peneliti menerapkan media pembelajaran gamifikasi dalam proses belajar. Penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan fokus siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai 86,67, di mana 23 siswa tuntas dengan nilai di atas 75. Analisis data melalui uji normalitas membuktikan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan uji hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel} = 14,743 > 2,069$  dengan  $sig. < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran gamifikasi berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2023) yang juga membuktikan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* siswa (sebelum diberikan perlakuan) yaitu sebesar 46,88

sedangkan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 86,67. Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa *pretest* diperoleh nilai  $sig.$  sebesar  $0,143 >$  dari taraf signifikansi yaitu  $0,05$  maka data pada *pretest* berdistribusi normal. Kemudian pada *posttest* diperoleh nilai  $sig.$  sebesar  $0,099 >$  dari  $0,05$  maka data pada *posttest* dapat dikatakan berdistribusi normal. Kemudian uji hipotesis dengan hasil uji *paired sample test* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel} = 14,743 > 2,069$ . Dengan nilai  $sig. <$  dari taraf  $sig. = 0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Seselisih antara *Pretest* dan *Posttest* adalah 92%, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan kelas I di UPTD SD Negeri 124397 Pematangsiantar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hidayat, R., & Anshori, I. (2022). Pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 115–125. <https://doi.org/10.24853/jpdk.7.2>
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45–56.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301.
- Wibowo, A., & Yuliana, S. (2020). Gamifikasi sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 34–45. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1>