

Optimalisasi Kemampuan Menyimak Peserta Didik melalui Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SDN Gubeng 1 Surabaya

Artika Devi Alamsyah¹, Bayu Adi Putra Wardana², Septia Sugiarsih³

^{12,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: artikadevi.2025@student.uny.ac.id¹; bayu218.2025@student.uny.ac.id²; septia_sugiarsih@uny.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengoptimalkan kemampuan menyimak peserta didik kelas V SDN Gubeng 1 Surabaya melalui penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian muncul dari rendahnya perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam kegiatan menyimak yang dilakukan secara konvensional. Penelitian menggunakan desain pre-eksperimen tipe *one group pretest-posttest* dengan melibatkan 25 peserta didik sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui tes menyimak, observasi partisipasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan gamifikasi. Rata-rata skor pretest sebesar 57,76 meningkat menjadi 74,60 pada posttest, dengan nilai N-Gain 0,3987 (kategori sedang). Uji *paired sample t-test* menghasilkan $t = 12,6377$ dan $p\text{-value} < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, partisipasi aktif siswa meningkat dari 60% menjadi 85% setelah penerapan elemen gamifikasi seperti poin, badge, tantangan, dan permainan “Simon Says”. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak sekaligus mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, kemampuan menyimak, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

Abstract: This study aims to optimize the listening skills of fifth-grade students at SDN Gubeng 1 Surabaya through the application of gamification in Indonesian language learning. The background of this study stems from the low level of attention, motivation, and learning outcomes of students in conventional listening activities. The research used a one-group pretest-posttest pre-experimental design involving 25 students as research subjects. Data were collected through listening tests, participation observations, and documentation. The results showed a significant increase after the application of gamification. The average pretest score of 57.76 increased to 74.60 on the posttest, with an N-Gain value of 0.3987 (moderate category). The paired sample t-test yielded $t = 12.6377$ and a p -value < 0.05 , which means there was a significant difference between the pretest and posttest results. In addition, student active participation increased from 60% to 85% after the implementation of gamification elements such as points, badges, challenges, and the "Simon Says" game. These findings indicate that gamification is effective in improving listening skills while encouraging student engagement and motivation to learn.

Keywords: Gamification, listening skills, Indonesian language learning, elementary school.

Hak Cipta ©2025 Artika Devi Alamsyah, Bayu Adi Putra Wardana, Septia Sugiarsih



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](#) International license.

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kompetensi berbahasa peserta didik di sekolah dasar. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, mengekspresikan gagasan, serta membangun interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan saling mendukung satu sama lain dalam membentuk kemampuan berbahasa yang utuh pada diri peserta didik. Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menyimak menempati posisi yang sangat fundamental. Menyimak merupakan keterampilan awal yang menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya. Melalui kegiatan menyimak, peserta didik belajar memahami bunyi bahasa, menangkap informasi, mengidentifikasi pesan yang disampaikan penutur, serta menafsirkan makna secara kritis dan tepat. Kemampuan menyimak yang baik akan membantu peserta didik dalam memahami instruksi, mengikuti pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berbicara, membaca, dan menulis secara lebih optimal.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan menyimak sering kali kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Kegiatan menyimak masih dianggap sebagai aktivitas yang sederhana dan berlangsung secara alami, sehingga pengembangannya kurang dirancang secara sistematis. Pembelajaran menyimak cenderung dilaksanakan secara konvensional melalui metode ceramah atau membaca nyaring oleh guru, tanpa melibatkan strategi pembelajaran yang variatif dan interaktif. Akibatnya, peserta didik lebih banyak berada pada posisi pasif sebagai pendengar, sementara kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Gubeng 1 Surabaya. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama kegiatan menyimak berlangsung. Siswa mudah merasa bosan ketika pembelajaran disampaikan secara satu arah dan monoton. Perhatian siswa sering teralihkan oleh hal lain, sehingga informasi yang disampaikan guru tidak dapat diterima secara maksimal. Rendahnya konsentrasi dan keterlibatan siswa ini berdampak langsung pada hasil belajar yang belum optimal.

Permasalahan tersebut tercermin dari kemampuan siswa dalam memahami isi teks lisan, menjawab pertanyaan, maupun menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan keterampilan menyimak. Selain itu, partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran juga masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kurang menunjukkan antusiasme, jarang bertanya, dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi. Berdasarkan data penelitian dalam dokumen, sebelum diberikan perlakuan, rata-rata kemampuan menyimak siswa hanya mencapai 57,76 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 32%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, karakteristik peserta didik sekolah dasar juga mengalami perubahan. Siswa saat ini tumbuh di era digital yang sarat dengan berbagai bentuk media interaktif, termasuk permainan digital atau game. Dunia permainan telah menjadi bagian yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan memiliki daya tarik yang tinggi. Kondisi ini dapat dimanfaatkan sebagai peluang dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, tantangan, misi, level, dan penghargaan, ke dalam konteks pembelajaran. Integrasi gamifikasi diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa tertantang dan terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran menyimak, gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif mendengarkan, dan berusaha memahami informasi lisan agar dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Penerapan gamifikasi tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan aktivitas kognitif siswa. Siswa tidak sekadar mendengarkan secara pasif, melainkan terlibat dalam proses berpikir, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui kegiatan menyimak. Dengan demikian, pembelajaran menyimak menjadi lebih bermakna dan efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas V SDN Gubeng 1 Surabaya. Hasil penelitian yang terdapat dalam dokumen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan gamifikasi. Rata-rata kemampuan menyimak siswa meningkat menjadi 74,60, tingkat ketuntasan belajar naik menjadi 76%, serta partisipasi aktif siswa mencapai 85%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi efektif sebagai strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan keterampilan menyimak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, perubahan tingkat partisipasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran, serta bagaimana elemen-elemen permainan dapat memengaruhi kualitas keterampilan menyimak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru, sekolah, serta pengembang kurikulum dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen jenis *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perubahan kemampuan menyimak peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis gamifikasi. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan kondisi awal dan kondisi akhir kemampuan menyimak siswa dalam satu kelompok yang sama, sehingga pengaruh perlakuan dapat dianalisis secara lebih terfokus dan sistematis. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Gubeng 1 Surabaya yang berjumlah 25 siswa. Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan *total sampling*, yaitu seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan sebagai subjek penelitian. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang ini telah memiliki kemampuan dasar menyimak yang cukup berkembang, namun masih membutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan fokus, pemahaman, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, karakteristik siswa kelas V dinilai sesuai dengan fokus kajian penelitian, yaitu peningkatan kemampuan menyimak melalui penerapan gamifikasi.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa untuk mengukur kemampuan awal menyimak teks lisan. Pretest ini bertujuan untuk memperoleh data awal mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap informasi lisan sebelum diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi. Instrumen pretest disusun sesuai dengan indikator kemampuan menyimak yang meliputi kemampuan memahami isi teks lisan, mengidentifikasi ide pokok, serta menangkap informasi penting yang disampaikan secara verbal. Hasil pretest kemudian dijadikan sebagai dasar pembanding untuk mengetahui perubahan kemampuan menyimak siswa setelah diberikan perlakuan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis gamifikasi. Penerapan gamifikasi dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran, antara lain sistem pemberian poin, badge sebagai bentuk penghargaan, tantangan berjenjang, kuis interaktif, serta permainan "Simon Says". Permainan "Simon Says" dipilih karena secara langsung melatih fokus auditori, konsentrasi, serta kecepatan respons siswa dalam menyimak instruksi lisan. Seluruh elemen gamifikasi tersebut dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mengelola aktivitas gamifikasi sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran, yaitu sekitar 40 menit dalam satu kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran disusun secara sistematis mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, dengan memanfaatkan gamifikasi sebagai strategi utama dalam kegiatan inti. Struktur dan alur pembelajaran ini disesuaikan dengan dokumen perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, sehingga penerapan gamifikasi tetap selaras dengan tujuan dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran, digunakan lembar observasi yang berfungsi mencatat perubahan perilaku, tingkat keaktifan, serta partisipasi

siswa selama penerapan gamifikasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan fokus pada indikator partisipasi aktif siswa seperti perhatian saat menyimak, keikutsertaan dalam permainan, respon terhadap instruksi, serta keterlibatan dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan menyimak setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Instrumen posttest disusun dengan struktur dan tingkat kesulitan yang setara dengan pretest agar perbandingan hasil dapat dilakukan secara objektif dan valid. Data kuantitatif yang diperoleh dari skor pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata pretest dan posttest, serta menghitung nilai N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan menyimak siswa. Berdasarkan hasil perhitungan dalam dokumen penelitian, nilai N-Gain berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak pembelajaran yang cukup efektif. Selain itu, dilakukan uji statistik menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Penggunaan uji ini dinilai tepat karena data yang dianalisis berasal dari kelompok yang sama, tetapi diukur pada dua kondisi yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi.

Selain data kuantitatif, hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai perubahan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dari 60% sebelum perlakuan menjadi 85% setelah penerapan gamifikasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa desain gamifikasi yang menekankan keterlibatan langsung siswa mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar dalam pembelajaran menyimak. Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tidak hanya dari aspek hasil belajar berupa peningkatan kemampuan menyimak, tetapi juga dari aspek proses pembelajaran, khususnya keaktifan dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SDN Gubeng 1 Surabaya menghasilkan peningkatan signifikan pada kemampuan menyimak peserta didik. Data pretest dari 25 siswa menunjukkan rata-rata skor 57,76, sementara posttest mencapai 74,60, dengan N-Gain 0,3987 (kategori sedang). Uji t berpasangan menghasilkan $t=12,6377$ dan $p\text{-value}=0,0000 (<0,05)$, menandakan perbedaan bermakna. Observasi mencatat partisipasi siswa naik dari 60% menjadi 85%, didorong elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan permainan "Simon Says". Persentase ketuntasan KKM (≥ 75) meningkat dari 32% menjadi 76%, konsisten dengan studi gamifikasi pada keterampilan menyimak SD.

Tabel 1 Analisis Penerapan Gamifikasi

Indikator	pretest (%)	posttest (%)	N-gain
Rata-rata skor	57,76	74,60	0,3987 (sedang)
Ketuntasan	32	76	-
Partisipasi Aktif	60	85	-

Studi literatur yang dianalisis dalam penelitian ini secara konsisten mengonfirmasi bahwa penerapan gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan menyimak peserta didik sekolah dasar. Pendekatan kualitatif berbasis sumber pustaka yang digunakan sebagai data utama menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Elemen-elemen interaktif seperti permainan, tantangan, dan sistem penghargaan terbukti dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih fokus dan terlibat aktif dalam kegiatan menyimak. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian di SDN Gubeng 1 Surabaya yang menunjukkan peningkatan skor kemampuan menyimak sebesar 16,84 poin setelah penerapan gamifikasi, yang

menandakan perubahan dari pembelajaran yang semula bersifat pasif menjadi pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna melalui penggunaan leaderboard serta tantangan berjenjang.

Lebih lanjut, analisis literatur mengungkap bahwa desain permainan yang bersifat kontekstual dan sesuai dengan tujuan pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan retensi auditori siswa. Permainan yang menekankan pada kemampuan membedakan bunyi, mengenali ide pokok, serta memahami pesan lisan terbukti mampu merangsang daya ingat dan konsentrasi siswa. Hal ini sejalan dengan efektivitas permainan “Simon Says” yang diterapkan dalam penelitian ini, di mana terjadi peningkatan kemampuan komprehensi menyimak dari skor rata-rata 6,43 menjadi 7,93. Kesamaan temuan ini memperkuat tinjauan pustaka yang menegaskan bahwa gamifikasi merupakan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang berpotensi besar dalam meningkatkan literasi auditori peserta didik.

Selain aspek kognitif, literatur juga menyoroti pentingnya pengelolaan waktu dalam penerapan gamifikasi. Kendala keterbatasan waktu pembelajaran yang sering ditemui di sekolah dasar dapat diatasi dengan perencanaan pembelajaran yang efektif, seperti pelaksanaan sesi pembelajaran berdurasi sekitar 40 menit dengan aktivitas yang variatif dan terstruktur. Pendekatan ini selaras dengan rekomendasi berbagai studi literatur yang menekankan perlunya variasi metode pembelajaran inovatif guna mengatasi rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan gamifikasi, pembelajaran dapat dirancang lebih efisien tanpa mengurangi kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Literatur lebih lanjut menjelaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi intrinsik siswa. Integrasi elemen-elemen seperti poin, badge, dan level dalam pembelajaran memberikan dorongan psikologis kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Elemen-elemen tersebut terbukti mampu mengurangi rasa bosan dan kejemuhan siswa, khususnya pada peserta didik kelas V yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret dan membutuhkan aktivitas pembelajaran yang menarik serta menantang.

Pendekatan studi literatur naratif yang dilakukan dalam penelitian ini juga mensintesis bahwa gamifikasi dapat memanfaatkan teknologi sederhana maupun permainan non-digital untuk mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara holistik. Melalui gamifikasi, interaksi pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah, dengan guru sebagai pusat informasi, dapat diubah menjadi interaksi yang lebih kolaboratif antara guru dan siswa maupun antar siswa. Temuan ini diperkuat oleh kajian yang menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar Bahasa Indonesia dari rata-rata 76,2 menjadi 84,5 setelah penerapan gamifikasi digital, yang menegaskan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Tinjauan pustaka juga menegaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, dan partisipatif. Hal ini tercermin dari peningkatan motivasi belajar siswa yang dalam beberapa penelitian mencapai rata-rata 4,1 dari skala 5 pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Elemen-elemen pembelajaran seperti kuis interaktif, tantangan berjenjang, dan kompetisi sehat terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar. Dengan keterlibatan yang tinggi, siswa menjadi lebih siap menerima dan memahami informasi lisan yang disampaikan dalam kegiatan menyimak.

Selain itu, literatur mengindikasikan bahwa gamifikasi berperan penting dalam mengoptimalkan literasi auditori dengan menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Siswa sekolah dasar cenderung lebih antusias terhadap pembelajaran yang berbasis permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Studi kasus serupa menunjukkan bahwa integrasi media gamifikasi pada materi menyimak mampu meningkatkan ketuntasan belajar secara signifikan, sehingga lebih banyak siswa yang mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Analisis komprehensif terhadap berbagai sumber pustaka juga mengonfirmasi bahwa dampak gamifikasi tidak hanya terlihat pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa, seperti minat belajar, sikap positif terhadap pembelajaran, dan partisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan hasil observasi di SDN Gubeng 1 Surabaya yang menunjukkan tingkat partisipasi aktif siswa mencapai 85% setelah penerapan gamifikasi. Salah satu faktor pendukung utama keberhasilan tersebut adalah kemampuan guru dalam mengadaptasi kurikulum lokal ke dalam desain permainan yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Namun demikian, literatur juga mencatat adanya kendala dalam implementasi gamifikasi, seperti pemahaman aturan permainan pada tahap awal pembelajaran. Kendala ini dapat diatasi melalui pelatihan dan pendampingan guru, serta evaluasi berkelanjutan terhadap desain pembelajaran. Rekomendasi ini sejalan dengan temuan meta-analisis gamifikasi di sekolah dasar Indonesia yang menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi berada pada kategori moderat hingga tinggi, dengan nilai N-Gain yang sebanding, termasuk hasil N-Gain sedang (0,3987) yang diperoleh dalam penelitian ini. Studi literatur naratif selanjutnya semakin memperkuat pandangan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang kreatif dan relevan untuk meningkatkan literasi auditori siswa sekolah dasar. Melalui kompetisi yang sehat, pemberian reward, dan tantangan yang terstruktur, gamifikasi mampu membentuk pola pikir kritis, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi gamifikasi dengan Kurikulum Merdeka juga membuka peluang penerapan pendekatan ini secara lebih luas dan berkelanjutan di sekolah negeri, termasuk di SDN Gubeng 1 Surabaya.

Secara keseluruhan, sintesis berbagai hasil studi literatur menegaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, khususnya pada keterampilan menyimak, merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Pendekatan ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa, tetapi juga memiliki implikasi yang luas bagi pengembangan pembelajaran interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa di pendidikan dasar Indonesia.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Gubeng 1 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi terbukti efektif dalam mengoptimalkan kemampuan menyimak peserta didik sekolah dasar. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi. Rata-rata nilai kemampuan menyimak siswa yang semula berada pada angka 57,76 pada pretest meningkat menjadi 74,60 pada posttest. Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,3987 yang termasuk dalam kategori sedang, yang menandakan bahwa gamifikasi memberikan dampak pembelajaran yang cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Selain itu, hasil analisis statistik menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan nilai t sebesar 12,6377 dengan p-value < 0,05. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan menyimak yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan semata, melainkan merupakan hasil dari penerapan strategi pembelajaran gamifikasi yang dirancang secara sistematis dan terencana.

Tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, penerapan gamifikasi juga memberikan pengaruh positif terhadap aspek afektif dan proses pembelajaran. Hasil observasi selama kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dari 60% menjadi 85%. Elemen-elemen gamifikasi seperti pemberian poin, badge, tantangan, serta penggunaan permainan "Simon Says" terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan fokus perhatian, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan menyimak. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, berani berpartisipasi, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi Bahasa Indonesia yang disampaikan. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menyimak, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang semula cenderung bersifat satu arah dan monoton dapat diubah menjadi proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar di era digital saat ini. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang relevan, inovatif, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi disarankan untuk diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi-materi

yang menuntut konsentrasi tinggi, interaksi aktif, dan keterlibatan siswa secara optimal. Penerapan gamifikasi yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara menyeluruh.

5. Saran

- a. Bagi Guru, disarankan untuk terus mengembangkan variasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran, seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan berjenjang, agar kegiatan menyimak menjadi lebih menarik dan mampu mempertahankan fokus siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa gamifikasi tetap selaras dengan tujuan pembelajaran, bukan hanya sebagai hiburan.
 - b. Bagi Sekolah, perlu memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas dan media pembelajaran yang relevan, termasuk perangkat audio atau aplikasi sederhana yang dapat menunjang kegiatan gamifikasi. Pelatihan guru terkait desain pembelajaran berbasis gamifikasi juga penting untuk meningkatkan kompetensi pedagogik.
 - c. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian dapat diperluas dengan membandingkan gamifikasi dengan metode lain, menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, atau menerapkannya pada keterampilan berbahasa lain seperti membaca, berbicara, dan menulis. Selain itu, cakupan subjek yang lebih luas dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi.
 - d. Bagi Peserta Didik, diharapkan terus meningkatkan keaktifan dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu memanfaatkan pengalaman belajar berbasis game sebagai sarana untuk melatih fokus, konsentrasi, dan keterampilan menyimak secara mandiri.

6. Daftar Pustaka

- Asrul, M., Zainal, Z., Momang, A. A., & Pgisd, J. (2024). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. In *Maccayaya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).

Pulungan, N. R. D., Sembiring, M. M., & Kunci, K. (2024). Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*.

Rahmawati, S., & Utami, L. (2022). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 45–56.

Rizki Dahlia Pulungan, N., Marselina Sembiring, M., & Kunci, K. (2024). *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-jurnal) Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game*. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1>

Sari, R. P., & Fadila, N. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–98.

Suparno. (2018). *Keterampilan Menyimak: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.

Triningsih, T., Sumantri, M. S., Dallion, E., & Korespondensi, P. (n.d.). *Pengaruh Joyful Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Vol. 5, Issue 2). <https://dmi-journals.org/deiktis/index> *View of Gamifikasi Pembelajaran Menyimak Efektifitas Permainan “Simon Says” dalam Meningkatkan Kemampuan Auditori Siswa*. (n.d.).

Wulandari, F., & Nugroho, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 673–684.



Zainuddin, Z., & Keumala, N. (2018). Blended Learning and Gamification: Improving Student Motivation and Engagement. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 87–100.