

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI SEBAGAI UPAYA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA CERPEN  
DAN DAYA INGAT SISWA KELAS V MI NURUL ISLAM SEMAR  
PAMEKASAN MADURA**

**TESIS**



**Oleh:**

**IMAM BUKHORI**

**NIM 230103220001**

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2025**

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI SEBAGAI UPAYA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA CERPEN  
DAN DAYA INGAT SISWA KELAS V MI NURUL ISLAM SEMAR  
PAMEKASAN MADURA**

**TESIS**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam  
Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Maulana Malik  
Ibrahim Malang



**Oleh:**

**IMAM BUKHORI**

**NIM 230103220001**

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2025**

## **SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Imam Bukhori

NIM : 230103220001

Program Studi: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul ; Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Batu, 01 November 2025

Saya yang menyatakan,



IMAM BUKHORI

### LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura” yang disusun oleh Imam Bukhori (230103220001) ini telah diperiksa secara keseluruhan dan di setujui oleh tim pembimbing untuk diajukan kepada pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk di uji dalam ujian tesis pada tanggal 1 November 2025.

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D.  
NIP. 196705292000031001



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.  
NIP. 197402282008011003

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.  
NIP. 197606192005012005

## LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura” yang disusun oleh IMAM BUKHORI (230103220001) ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 21 November 2025.

Penguji Utama,



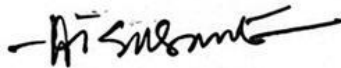
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.  
NIP. 197606192005012005

Ketua Penguji,



Dr. Muh. Hambali, M.Ag.  
NIP. 197304042014111003

Pembimbing I,



Dr. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D.  
NIP. 196705292000031001

Pembimbing II,



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.  
NIP. 197402282008011003

Mengesahkan



Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 196508171998031003

### **MOTTO**

“Bersemangatlah atas hal-hal yang bermanfaat bagimu. Minta tolonglah pada Allah, jangan engkau lemah.”

(HR. Muslim)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Segala proses, usaha, dan perjuangan yang telah dilalui menjadi pengalaman berharga yang mengajarkan arti ketekunan, kesabaran, dan rasa syukur yang mendalam.

Dengan penuh rasa cinta dan hormat, karya sederhana ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Samsun dan Ibu Hasanah, yang telah memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan saya. Doa dan pengorbanan beliau menjadi sumber semangat dan kekuatan terbesar dalam menapaki setiap perjalanan ini.

Ungkapan terima kasih yang tulus juga saya sampaikan kepada Bapak Moh. Ridwan dan Ibu Holila, paman dan bibi yang dengan penuh kasih telah membantu dan memenuhi berbagai kebutuhan saya. Keduanya telah menjadi sosok orang tua kedua yang selalu memberikan perhatian, nasihat, serta motivasi di saat penulis membutuhkan dukungan.

Karya ini juga saya persembahkan kepada seluruh keluarga besar, kerabat, serta sahabat-sahabat terbaik yang selalu memberikan semangat, doa, dan kebersamaan selama proses panjang penyusunan tesis ini. Segala dukungan, baik dalam bentuk moral maupun semangat, menjadi bagian penting yang mengiringi langkah saya hingga karya ini terselesaikan.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, saya berharap karya ini dapat menjadi bentuk rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah hadir dan memberi arti dalam perjalanan hidup saya. Semoga tesis ini membawa manfaat, keberkahan, serta menjadi langkah kecil menuju kebaikan bagi semua.

## ABSTRAK

Imam Bukhori, 2025. Penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D. (II) Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

**Kata Kunci: Gamifikasi, keterampilan membaca cerpen, daya ingat siswa**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dasar siswa, khususnya keterampilan membaca dan daya ingat terhadap isi bacaan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif, termotivasi, serta mampu memahami isi bacaan secara mendalam. Salah satu strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan seperti poin, level, dan penghargaan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan terkait perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi, pelaksanaan penerapan metode gamifikasi, dan implikasi penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas V MI Nurul Islam Semar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, dengan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *pertama* Perencanaan guru dalam menerapkan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran, memilih strategi, media, serta merancang aktivitas gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa. *Kedua* Penerapan metode gamifikasi dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (berisi aktivitas permainan edukatif seperti, penyusunan urutan cerita, kuis cerpen, perwakilan setiap kelompok untuk menceritakan kembali isi cerpen, pemberian poin dan hadiah serta kegiatan penutup berupa refleksi dan evaluasi. *Ketiga* Implikasi penerapan metode gamifikasi menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam membaca cerpen, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan memahami isi cerita, serta daya ingat terhadap unsur-unsur cerita. Bagi guru, metode ini mempermudah proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.



## ABSTRACT

Imam Bukhori, 2025. Application of gamification method as an effort to improve short story reading skills and memory of fifth grade students of MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Thesis of the Master of Elementary School Teacher Education Study Program, Postgraduate Program of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: (I) Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D. (II) Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

**Keywords: Gamification, short story reading skills, students' memory**

Indonesian language learning at the Madrasah Ibtidaiyah level plays a crucial role in developing students' basic literacy skills, particularly reading skills and memory. However, the field shows that fifth-grade students at MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura still have low reading comprehension and memory skills. Therefore, innovative and engaging learning strategies are needed to increase student engagement, motivation, and in-depth comprehension of reading material. One strategy used in this study is the gamification method, which incorporates game elements such as points, levels, and rewards into the learning process.

This study aims to describe teacher planning in implementing gamification methods, the implementation of gamification methods, and the implications of implementing gamification methods in Indonesian language learning to improve short story reading skills and memory of fifth-grade students of MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. The researcher used a qualitative research method with a case study type. The research subjects consisted of Indonesian language teachers and fifth-grade students of MI Nurul Islam Semar. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation, while data analysis was carried out through data condensation, data presentation, and drawing conclusions or verification, with data validity obtained through triangulation of sources, techniques, and time.

The results of the study show that: first, teacher planning in implementing the gamification method as an effort to improve short story reading skills and memory of fifth grade students of MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura is done by determining learning objectives, choosing strategies, media, and designing gamification activities that are appropriate to student characteristics. Second, the implementation of the gamification method is carried out through three stages, namely preliminary activities, core activities (containing educational game activities such as arranging story sequences, short story quizzes, representatives from each group to retell the contents of the short story, awarding points and prizes and closing activities in the form of reflection and evaluation. Third, the implications of implementing the gamification method show an increase in student motivation and participation in reading short stories, courage to express opinions, the ability to understand the contents of the story, and memory of story elements. For teachers, this method simplifies the learning process and creates an active, creative, and enjoyable learning atmosphere.

## مستخلص البحث

الإمام بخاري، ٢٠٢٥. تطبيق أسلوب اللعب لتحسين مهارات قراءة القصص القصيرة والذاكرة لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة نور الإسلام سمر باميكاسان مادورا الإسلامية. أطروحة برنامج ماجستير إعداد معلمي المدارس الابتدائية، برنامج الدراسات العليا في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج، (المشرف): أ (الدكتور ح. دجوكو سوسانتو، ماجستير في التربية، دكتوراه). ب (الدكتور محمد زوباد نور اليقين، ماجستير في التخطيط العمراني).

### الكلمات المفتاحية: اللعبية، مهارات قراءة القصة القصيرة، ذاكرة الطلاب

يلعب تعلم اللغة الإندونيسية على مستوى المدرسة الابتدائية دورًا حاسمًا في تنمية مهارات القراءة والكتابة الأساسية لدى الطلاب، وخاصةً مهارات القراءة والذاكرة. ومع ذلك، تُظهر الدراسة الميدانية أن طلاب الصف الخامس في مدرسة نور الإسلام سمار باميكاسان مادورا لا يزالون يعانون من ضعف في مهارات فهم القراءة والذاكرة. لذلك، ثمة حاجة إلى استراتيجيات تعلم مبتكرة وجذابة لزيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم وفهمهم العميق لمواد القراءة إحدى الاستراتيجيات المستخدمة في هذه الدراسة هي أسلوب اللعب التفاعلي، الذي يدمج عناصر اللعبة كالنقاط والمستويات والمكافآت في عملية التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف تخطيط المعلمين لتطبيق أساليب اللعب، وتطبيقها، وآثارها على تعلم اللغة الإندونيسية لتحسين مهارات قراءة القصص القصيرة والذاكرة لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة نور الإسلام سمر باميكاسان مادورا. استخدم الباحث منهج بحث نوعي من نوع دراسة الحالة. تكونت عينة البحث من معلمي اللغة الإندونيسية وطلاب الصف الخامس في مدرسة نور الإسلام سمر. استخدمت أساليب جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والتوثيق، بينما تم تحليل البيانات من خلال تكتيف البيانات وعرضها واستخلاص النتائج أو التحقق منها، وتم التأكد من صحة البيانات من خلال تثليث المصادر والأساليب والوقت.

تظهر نتائج الدراسة ما يلي: أولاً، تخطيط المعلم في تطبيق أسلوب اللعب كوسيلة لتحسين مهارات قراءة القصة القصيرة والذاكرة لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة نور الإسلام سمر باميكاسان مادورا الإسلامية يتم من خلال تحديد أهداف التعلم واختيار الاستراتيجيات والوسائط وتصميم أنشطة اللعب التي تناسب خصائص الطلاب ثانياً، يتم تنفيذ أسلوب اللعب من خلال ثلاث مراحل، وهي الأنشطة التمهيديّة والأنشطة الأساسية (التي تحتوي على أنشطة ألعاب تعليمية مثل ترتيب تسلسلات القصة واختبارات القصة القصيرة وممثلين عن كل مجموعة لإعادة سرد محتويات القصة القصيرة ومنح النقاط والجوائز والأنشطة الختامية في شكل انعكاس وتقييم). (ثالثاً، تُظهر آثار تطبيق أسلوب اللعب زيادة في دافعية الطلاب ومشاركتهم في قراءة القصص القصيرة والشجاعة للتعبير عن الآراء والقدرة على فهم محتويات القصة وتذكر عناصر القصة. بالنسبة للمعلمين، تسهل هذه الطريقة عملية التعلم وتخلق جوًا تعليميًا نشطًا وإبداعيًا وممتعًا.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya kepada kita, berupa sehat jasmani dan rohani sehingga kita dapat melakukan kegiatan demi kegiatan yang bermanfaat dan bahagia, seperti yang dapat kita rasakan hingga sekarang ini. Shalawat dan salam marilah kita haturkan kepada Baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa kita dari alam jahiliyah menuju alam ilmiyah yang penuh dengan ilmu pengetahuan dengan adanya Dinul Islam. Dengan mengucapkan syukur, alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah berupa tesis yang berjudul “Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura.” Adapun maksud dan tujuan tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam menyelesaikan karya ilmiah ini, banyak pihak yang sudah campur tangan dan ikut berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik dan sempurna. Oleh karena itu, tiada ungkapan yang lebih selain ucapan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. selaku direktur pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Maling Ibrahim Malang.

3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Maling Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, nasihat, dan motivasi kepada penulis.
5. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, nasihat, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah.
6. Seluruh dosen pengampu mata kuliah di prodi magister PGMI yang telah memberi ilmu dan pengalaman baru selama kurang lebih 2 tahun perkuliahan.
7. Wasiluddin, S.H. selaku Kepala MI Nurul Islam Semar, yang sudah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
8. Guru pengajar kelas V dan staff admin MI Nurul Islam Semar yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian.
9. Siswa dan siswi kelas V MI Nurul Islam Semar yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian.
10. Kedua orang tua tercinta (Bapak Samsun dan Ibu Hasanah) yang telah mendidik, membesarkan, menjadi motivator, pemberi restu (doa) tiada henti kepada saya dalam segala hal.

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut berkontribusi baik secara langsung ataupun tidak langsung kepada peneliti hingga terselesaikannya tesis ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin. Dalam penyusunan tesis ini masih

jauh dari kata sempurna, memohon kritik dan saran. Semoga karya ilmiah dapat bermanfaat.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN .....</b>	<b>1</b>
<b>HALAMANSAMPUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TESIS .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>مستخلص البحث.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian .....	8
F. Definisi Istilah.....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
A. Metode Gamifikasi.....	19
1. Perencanaan Guru dalam Menerapkan Metode Gamifikasi sebagai Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa. 21	21
2. Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa .....	24
3. Implikasi Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa.....	27
B. Keterampilan Membaca Cerita Pendek.....	31

1. Karakteristik Keterampilan Membaca Cerpen .....	31
C. Daya Ingat Siswa.....	37
1. Karakteristik Daya Ingat .....	37
D. Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen Dan Daya Ingat Siswa.....	42
E. Kerangka Bepikir .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>47</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Kehadiran Peneliti .....	47
C. Latar Penelitian .....	48
D. Data dan Sumber data Penelitian .....	49
E. Pengumpulan Data .....	50
F. Analisi Data.....	53
G. Keabsahan Data.....	54
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL TEMUAN.....</b>	<b>56</b>
A. Gambaran Umum Latar Penelitian.....	56
B. Paparan Data dan Hasil Penelitian .....	58
1. Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	58
2. Penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura.....	71
3. Implikasi penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	89
C. Temuan Penelitian.....	98
1. Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	99
2. Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	101
3. Implikasi Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	103

<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>105</b>
A. Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	105
B. Penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	117
C. Implikasi Penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura .....	124
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>132</b>
A. Kesimpulan .....	132
B. Saran .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>136</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>141</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b> Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa..	101
<b>Tabel 4.2</b> Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa.....	103
<b>Tabel 4.3</b> Implikasi Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa.....	104

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1</b> Kerangka Berpikir .....	46
--	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1</b> Visi Misi MI Nurul Islam Semar .....	57
<b>Gambar 4.2</b> Profil Sekolah MI Nurul Islam Semar .....	57
<b>Gambar 4.3</b> Struktur Pengelola MI Nurul Islam Sema.....	57
<b>Gambar 4.4</b> Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia Kelas V MI Nurul Islam Semar Bapak Badrus Sholeh S.Pd.....	60
<b>Gambar 4. 5</b> Materi Cerita Pendek Pada Buku Ajar Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semar.....	62
<b>Gambar 4. 6</b> Materi mengidentifikasi unsur instrinsik cerita pada Buku ajar siswa kelas V MI .....	69
<b>Gambar 4.7</b> Materi Majas pada Buku ajar siswa kelas V MI .....	70
<b>Gambar 4. 8</b> Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan di bahas.....	77
<b>Gambar 4. 9</b> Kegiatan Siswa membaca bersama Cerpen “Kelinci kecil dan burung pipit” .....	78
<b>Gambar 4.10</b> Antusias siswa dalam kegiatan menyusun urutan cerita .....	78
<b>Gambar 4.11</b> Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan Kuis.....	79
<b>Gambar 4.12</b> Perwakilan kelompok dalam presentasi menceritakan kembali isi cerita	80
<b>Gambar 4.13</b> siswa membaca kembali cerpen “Kelinci Kecil dan Burung Pipit” dan membaca materi majas .....	83
<b>Gambar 4.14</b> Pemberian reward bintang pada masing-masing kelompok .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Surat penelitian dan surat balasan dari sekolah.....	141
<b>Lampiran 2</b> Profil sekolah MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura.....	141
<b>Lampiran 3</b> Transkrip wawancara guru dan siswa.....	142
<b>Lampiran 4</b> Bahan ajar.....	150
<b>Lampiran 5</b> Dokumentasi .....	153
<b>Lampiran 6</b> Dokumentasi penerapan metode gamifikasi .....	154

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

أَو = aw

Vokal (i) Panjang = î

أَي = ay

Vokal (u) Panjang = û

أُو = ú

أُي = ĭ

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan membaca. Faznuhal mengungkapkan bahwa membaca menjadi sarana untuk mempelajari dunia lain yang diinginkan manusia sehingga bisa memperluas pengetahuan dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan.<sup>1</sup> Hal ini dapat dilakukan dengan membaca cerita pendek karena cerita pendek merupakan bagian dari teks sastra. Membaca cerita pendek tidak hanya menuntut pemahaman terhadap alur, tokoh, dan pesan moral, tetapi juga memerlukan daya ingat yang baik agar siswa mampu mengingat isi cerita serta mengungkapkannya kembali dengan jelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura diperoleh fakta bahwasanya, siswa kelas V MI kemampuan membaca pemahaman dan daya ingatnya masih tergolong rendah. Meskipun sebagian siswa sudah mampu membaca cerita pendek, mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat isi cerita pendek, seperti dalam mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan informasi, serta menjawab pertanyaan yang jawabannya tidak secara eksplisit tercantum dalam cerita pendek. Bapak Badrus Sholeh S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia membenarkan fakta tersebut, menurut dirinya hal tersebut terjadi karena beberapa faktor yaitu

---

<sup>1</sup> Faznuhal dkk., "Penerapan Model SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, And Review) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD," *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 59.

kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi pasif, kurangnya kebiasaan siswa dalam membaca sehingga sulit mengingat bacaan serta penerapan metode yang kurang optimal.<sup>2</sup>

Minimnya keterampilan membaca yang di miliki siswa akan mengakibatkan minimnya pula wawasan dan pengetahunnya. Rufaidah mengemukakan bahwasanya membaca dapat meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi dan memperdalam pengetahuan yang ada pada diri siswa, membaca juga menjadi faktor penting dalam pembelajaran.<sup>3</sup> Oleh karena itu, membiasakan siswa membaca sejak dini merupakan langkah strategis untuk membentuk pribadi yang cerdas, kritis, dan berwawasan luas.

Berdasarkan hasil observasi di temukan fakta bahwa pendidik perlu berpartisipasi aktif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat siswa, hal tersebut bisa dilakukan dengan pendekatan atau penggunaan metode yang tepat dan tidak membuat siswa merasa bosan. Secara eksplisit pendidik meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat siswa dengan menerapkan Metode Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura.

Metode Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen yang biasanya ada dalam permainan ke dalam konteks yang bukan permainan seperti dalam bidang pendidikan, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi dan minat

---

<sup>2</sup> Wawancara Guru Pengampu Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V, Tanggal 17 april 2025.

<sup>3</sup> Ida Rufaidah, "Hubungan Minat Membaca Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas X SMK YAPERJASA," *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 35.

belajar siswa.<sup>4</sup> Metode yang di perkenalkan pertama kali oleh Nick Pelling ini didasarkan pada pemahaman bahwa belajar harus dengan suasana yang menyenangkan.<sup>5</sup> Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan permainan interaktif sebagai elemen dari gamifikasi menawarkan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa tentunya dalam suasana yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, guru menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa karena metode gamifikasi mengandung elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan lencana yang membuat siswa lebih semangat, tertantang, dan aktif dalam proses pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena disajikan seperti bermain, bukan sebagai kegiatan yang dipaksakan. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih mudah memahami dan mengingat isi cerita pendek yang telah di baca.

Penelitian tentang metode gamifikasi sebelumnya pernah dilakukan oleh Panca Lumbantobing (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Website Genially dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design,*

---

<sup>4</sup> Haykal Syuhada dkk., “Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika SD Dengan Metode ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* 9, no. 1 (2024): 4, <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>.

<sup>5</sup> Heni Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 2.



*Development, Implementation, dan Evaluation.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian ini menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan literasi finansial siswa sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa, adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan gamifikasi.<sup>6</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan Srimuliyani (2023) dengan judul “Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas”. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan teknik gamifikasi dalam konteks pembelajaran kelas dan bagaimana teknik ini dapat meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi. Selain itu, peningkatan dalam pencapaian pembelajaran juga terlihat pada kelompok siswa yang terlibat dalam penggunaan teknik gamifikasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian ini fokus pada pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas dan menggunakan metode PTK

---

<sup>6</sup> Panca Lumbantobing, “Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Website Genially dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar” (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2025), 127, <http://repository.upi.edu/id/eprint/130416>.

dengan analisis data kuantitatif deskriptif, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis fokus untuk Meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Adapun persamaannya yaitu sama sama menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, maka terdapat keunikan tersendiri pada penelitian ini. Penelitian sebelumnya memanfaatkan metode gamifikasi sebagai sarana untuk meningkatkan literasi finansial maupun keterlibatan siswa secara umum di kelas. Sedangkan penelitian ini lebih spesifik pada penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar pamekasan, sehingga siswa terampil dalam membaca dan memahami isi cerita pendek serta dapat menyampaikan isi pokok yang terkandung di dalamnya. Subjek penelitian ini dilakukan di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan, karena terkait kemampuan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dengan diterapkannya metode Gamifikasi siswa mampu membaca dan memahami isi dari cerita pendek yang ada pada kegiatan pembelajaran bahasa indonesia dan mampu menceritakannya kembali, hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan mampu menyampaikan isi dan maksud yang terdapat dalam cerita pendek.

---

<sup>7</sup> Srimuliyani Srimuliyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 30, <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.

Harapan dari penelitian ini dapat memberikan jawaban dari berbagai problem yang berkaitan tentang bagaimana perencanaan, penerapan dan implikasi dari penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura, Karena pada hakikatnya, membaca merupakan proses memahami makna bacaan secara mendalam, tidak hanya membaca secara permukaan. Sehingga siswa dapat memahami isi cerita pendek secara lebih aktif, kritis, dan terstruktur. Maka dari itu penelitian ini berjudul tentang **“Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen Dan Daya Ingat Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini di fokuskan antara lain:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura?
2. Bagaimana guru menerapkan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura?
3. Bagaimana implikasi penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan guru dalam menerapkan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura
3. Mendeskripsikan implikasi penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini pada akhirnya di harapkan akan memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat dan bisa menambahkan pengetahuan, dapat di jadikan bahan acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Secara praktis dapat berguna bagi bahan evaluasi untuk lebih meningkatkan minat baca dan mengembangkan keterampilan membaca serta daya ingat siswa terkait isi cerita pendek yang di ajarkan pada mata pelajaran

bahasa indonesia. Khususnya bagi guru atau calon pendidik Madrasah Ibtidaiyah. Bagi kalangan masyarakat pada umumnya dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan pemahaman siswa terkait bahan bacaan khususnya dalam mencerna isi bacaan cerita pendek yang di ajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya dapat memberikan informasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan Metode Gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat siswa terkait isi cerita pendek pada mata pelajaran Bahasa indonesia di SD/MI.

#### **E. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian**

Untuk mengetahui sub kajian yang sudah ataupun belum di teliti pada penelitian sebelumnya, maka perlu adanya komprasi (perbandingan). Antara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Panca Lumbantobing (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Website Genially dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan penulis yaitu

penelitian ini menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan literasi finansial siswa sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa, sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan gamifikasi.<sup>8</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Oktis Triana Dewi (2024) dengan judul “Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media *Genially* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawa’id Siswa Kelas XI MIPA II MAS Alkhairaat pusat Palu”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar *qawā’id* setelah menerapkan gamifikasi berbantuan media *genially* yang melibatkan fitur *presentation*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK dengan hasil penelitian menunjukkan penerapan gamifikasi berbantuan media *genially* dapat meningkatkan hasil belajar *qawā’id* siswa kelas XI MIPA II MAS Alkhairaat Pusat Palu yang ditandai dengan meningkatnya presentase ketuntasan menjadi 32% pada akhir siklus I, 71% pada akhir siklus II, dan 94% pada akhir siklus III. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini menerapkan gamifikasi yang berbantuan Media *Genially* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawa’id Siswa Kelas XI MIPA II sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat

---

<sup>8</sup> Lumbantobing, “Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Website Genially dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar.”

siswa kelas V MI. Adapun persamaanya yaitu sama-sama menggunakan Penerapan Gamifikasi.<sup>9</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Eva Novianti (2024) dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Gamifikasi” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara bahasa Indonesia dalam jenjang sekolah tingkat dasar. Subjek penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Swasta XYZ di Tangerang. Dalam penelitian ini dipaparkan bagaimana *gamifikasi* dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran gamifikasi. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu penelitian terdahulu menggunakan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara dalam literasi dan dilakukan di kelas I SD sedangkan penelitian penulis fokus pada metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode gamifikasi.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Oktis Triana Dewi, “Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawā'id Siswa Kelas XI MIPA II MAS Alkhairaat Pusat Palu” (Tesis, Universitas Negeri Alauddin, 2024), <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/27068>.

<sup>10</sup> Ade Eva Novianti, “Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Gamifikasi,” *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 2 (2024): 614.

4. Penelitian yang dilakukan Srimuliyani (2023) dengan judul “Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas”. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan teknik gamifikasi dalam konteks pembelajaran kelas dan bagaimana teknik ini dapat meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini fokus untuk Meningkatkan keterampilan membaca teks cerpen dan daya ingat siswa dan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas dan menggunakan metode PTK dengan analisis data kuantitatif deskriptif. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama sama menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran.<sup>11</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sitti Jauhar berjudul "*Penerapan Gamifikasi Struktural untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone*" berfokus pada peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan gamifikasi struktural dalam pembelajaran IPAS

---

<sup>11</sup> Srimuliyani, “Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas,” 32.



dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan kualitatif serta bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode gamifikasi yang menyenangkan dan inovatif. Namun, keduanya berbeda dari segi metode penelitian, mata pelajaran yang dikaji, dan fokus capaian pembelajaran. Penelitian terdahulu menggunakan desain siklus PTK dan menargetkan peningkatan minat belajar pada mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian di MI Nurul Islam lebih menekankan pada capaian kognitif siswa berupa keterampilan membaca cerpen dan daya ingat melalui studi kasus yang mendalam.<sup>12</sup>

6. Penelitian yang dilakukan oleh Nanni Rizki Dahlia Pulungan, dkk (2024) dengan judul penelitian “Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game”, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran serta membuktikan keefektifan, kepraktisan, dan kebergunaan media gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 107398 Sei Rotan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Riset dan Pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Siswa kelas V di SD Negeri 107398 Sei Rotan menjadi subjek penelitian ini. Perbedaan

---

<sup>12</sup> Sitti Jauhar dkk., “Penerapan Gamifikasi Strutural Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone,” *MACCA: Science-Edu Journal* 2, no. 2 (2025): 389, <https://doi.org/10.51574/msej.v2i2.3094>.

penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini focus untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti fokus pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman isi cerita pendek dan daya ingat siswa. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Metode gamifikasi pada siswa.<sup>13</sup>

7. Penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth Purba, dkk (2024) yang berjudul “Mendobrak Kebosanan: Bahan ajar Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Gamifikasi”. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam bahan ajar Bahasa Indonesia, serta memberikan bukti empiris mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji konsep, teori, dan praktik gamifikasi dalam pendidikan berdasarkan sumber-sumber yang tersedia secara daring maupun dalam bentuk dokumen tertulis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian terdahulu fokus pada hasil belajar siswa setelah penerapan metode gamifikasi sedangkan penelitian yang dilakukan penulis fokus pada keterampilan membaca teks cerpen dan daya ingat siswa.

---

<sup>13</sup> Nanni Rizki Dahlia dkk., “Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game,” *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)* 10, no. 1 (2024): 42, <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>.

Namun kesamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan metode gamifikasi dan subyek penelitiannya sama-sama kelas V SD/MI.<sup>14</sup>

8. Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Pratomo, dkk (2025) dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Peserta Didik Kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang melalui Pendekatan Gamifikasi”, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pendekatan gamifikasi dipakai untuk membantu siswa kelas VIII–6 SMPN 23 Kota Malang menulis teks Laporan Hasil Observasi (LHO) yang lebih baik. Penelitian ini memakai metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Siswa kelas VIII–6 SMPN 23 Kota Malang berjumlah 32 orang yang dijadikan sebagai subjek penelitian. adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya dimana penelitian terdahulu berfokus pada meningkatkan kemampuan menulis teks laporan sedangkan yang di lakukan penulis berfokus pada meningkatkan keterampilan membaca pemahaman isi cerita pendek dan daya ingat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan persamaannya yaitu sama sama menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran.<sup>15</sup>

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian Anda
----	-------------------------	-----------	-----------	------------------------------

<sup>14</sup> Elisabeth Purba dkk., “Mendobrak Kebosanan: Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Gamifikasi,” *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 7, no. 12 (2024): 2.

<sup>15</sup> Bagus Pratomo, Elady’s Wiqhoyah Kusnadi, dan Wahyudi Siswanto, “Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Peserta Didik Kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang melalui Pendekatan Gamifikasi,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 11, no. 1 (24 Januari 2025): 674, <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.4870>.

1	Panca Lumbantobing (2025)	Sama-sama menggunakan gamifikasi	Fokus pada literasi finansial siswa SD, menggunakan model ADDIE (R&D)	Fokus pada keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI
2	Oktis Triana Dewi (2024)	Sama-sama menggunakan gamifikasi berbantuan Genially	Fokus pada hasil belajar Qawa'id siswa kelas XI, metode PTK	Fokus pada siswa kelas V MI dan keterampilan membaca cerpen serta daya ingat
3	Ade Eva Novianti (2024)	Sama-sama menggunakan gamifikasi dalam literasi	Fokus pada membaca, menulis, dan berbicara kelas I SD	Berfokus pada teks cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI
4	Srimuliyani (2023)	Sama-sama menggunakan metode gamifikasi	Fokus pada keterlibatan dan motivasi siswa secara umum, metode kualitatif deskriptif	Fokus pada aspek kognitif (membaca cerpen dan daya ingat) dengan pendekatan gamifikasi
5	Sitti Jauhar, Abd Kadir, dan Andi Nur Indah Sari (2025)	Sama-sama menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan	Fokus pada meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV	Fokus pada keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa
6	Nanni Rizki Dahlia Pulungan, dkk (2024)	Sama-sama menggunakan metode gamifikasi untuk siswa kelas V SD	Fokus pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game (produk), model ADDIE	Fokus pada peningkatan hasil belajar, bukan pengembangan produk
7	Elisabeth Purba, dkk (2024)	Sama-sama pada siswa kelas V SD dan menggunakan gamifikasi	Fokus pada minat, motivasi, dan pemahaman melalui studi literatur	Fokus pada peningkatan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat melalui eksperimen langsung
8	Bagus Pratomo, dkk (2025)	Sama-sama menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	Fokus pada kemampuan menulis teks LHO pada siswa SMP	Fokus pada keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa SD kelas V

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Metode Gamifikasi**

Metode gamifikasi merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas belajar dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, minat baca dan hasil belajar peserta didik. Elemen-elemen permainan yang dimaksud meliputi pemberian poin, level, tantangan, lencana (penghargaan), papan skor, dan sistem hadiah yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan bermakna. Meskipun berasal dari dunia permainan (game), metode gamifikasi tidak mengubah materi pembelajaran menjadi permainan sepenuhnya, melainkan hanya memanfaatkan unsur-unsur permainan tersebut agar proses belajar menjadi lebih menarik dan memicu keterlibatan aktif siswa.

### **2. Keterampilan membaca**

Keterampilan membaca merujuk pada kemampuan siswa dalam mengerti isi teks secara utuh, baik secara tersurat (literal) maupun tersirat (inferensial). Hal ini mencakup kemampuan mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan informasi, memahami urutan peristiwa, serta menafsirkan maksud dan pesan dalam bacaan. Keterampilan ini penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan daya pikir kritis dan analitis siswa terhadap berbagai jenis teks.

Indikator keterampilan membaca dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama. Pertama, peserta didik mampu memahami dan menangkap isi

bacaan secara menyeluruh. Kedua, peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan secara tepat. Ketiga, peserta didik mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri secara runtut dan jelas.

### 3. Daya ingat siswa

Daya ingat merupakan hubungan masa lalu dengan pengalaman, dengan adanya kemampuan mengingat, manusia bisa menyimpan dan menggali kembali ingatan yang telah dialami dan disimpan. Daya ingat merupakan kemampuan jiwa manusia dalam mengungkapkan atau mengaktualisasikan hal-hal atau konsep yang sudah diterima oleh jiwa. Daya ingat merupakan faktor penting dalam pembelajaran, karena rendahnya daya ingat dapat mengganggu proses belajar siswa.

Indikator daya ingat dalam penelitian ini meliputi dua aspek utama. Pertama, peserta didik mampu menyebutkan kembali informasi yang telah dipelajari secara tepat. Kedua, peserta didik mampu menunjukkan kembali atau mengidentifikasi informasi yang pernah diterima sebelumnya dengan benar.

### 4. Cerita pendek

Cerita pendek (cerpen) adalah salah satu bentuk karya sastra fiksi yang berbentuk naratif dan memiliki alur sederhana, tokoh terbatas, dan berfokus pada satu peristiwa utama. Cerpen memiliki ciri khas berupa ringkasnya alur cerita namun tetap menyampaikan pesan atau nilai moral kepada pembaca. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, cerpen digunakan sebagai

media untuk melatih pemahaman isi bacaan serta mengenalkan unsur-unsur sastra kepada siswa.

#### 5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam konteks sekolah dasar, pelajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif, terutama melalui kegiatan memahami dan menginterpretasi teks seperti cerita pendek.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Metode Gamifikasi**

Menurut Wina Sanjaya (2011), Metode merupakan suatu cara atau prosedur sistematis yang digunakan untuk melaksanakan strategi dalam rangka mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Metode berperan sebagai jembatan antara perencanaan strategis dan tindakan operasional, dengan memberikan langkah-langkah teknis, urutan kegiatan, serta alat atau pendekatan tertentu yang sesuai dengan karakteristik masalah atau konteks pelaksanaan. Dalam penerapannya, metode harus disesuaikan dengan sumber daya yang tersedia, kondisi lingkungan, serta kemampuan pelaksana agar strategi yang telah ditetapkan dapat diwujudkan secara optimal dan menghasilkan dampak yang diharapkan.<sup>16</sup>

Gamifikasi (*gamification*) di perkenalkan pertama kali oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam sebuah presentasi di acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi merupakan metode dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen dalam permainan untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif (*engagement*) pelajar. Selain itu, metode ini juga dapat dimanfaatkan untuk menarik minat pelajar serta menginspirasi mereka agar terus belajar.<sup>17</sup> Maka dapat disimpulkan

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 126.

<sup>17</sup> Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," 2.



bahwa metode gamifikasi merupakan penerapan mekanisme permainan untuk menyelesaikan masalah secara praktis dengan cara membangun ketertarikan dan keterlibatan dari kelompok sasaran tertentu.

Metode gamifikasi dalam pembelajaran merupakan metode yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks pendidikan guna meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh University of Colorado Denver, menemukan bahwa siswa yang belajar melalui metode gamifikasi mampu mencetak skor 14% lebih tinggi daripada siswa yang belajar melalui metode konvensional seperti metode ceramah.<sup>18</sup> Karl Kapp (2013) membedakan gamifikasi menjadi dua jenis, yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten.<sup>19</sup> Namun, dalam penelitian ini, fokus digunakan pada gamifikasi struktural.

Gamifikasi struktural merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran tanpa mengubah substansi atau urutan materi yang disampaikan. Elemen-elemen tersebut mencakup poin, level, pencapaian, lencana, dan papan peringkat. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong keterlibatan siswa melalui sistem penghargaan atas pencapaian yang diraih selama proses pembelajaran, tanpa menyusun materi dalam bentuk alur permainan.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Ratna Yulis Tyaningsih dkk., "Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 2 (2022): 318, <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>.

<sup>19</sup> Karl M. Kapp, *Two Types of #Gamification*, <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>, 2013, 2.

<sup>20</sup> Diana Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 146, <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.

Metode gamifikasi struktural tidak mengubah konten pembelajaran menjadi game, melainkan menambahkan komponen-komponen permainan guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Metode ini dinilai efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, terutama dalam pembelajaran literasi seperti membaca cerpen, serta mampu meningkatkan daya ingat siswa.

### **1. Perencanaan Guru dalam Menerapkan Metode Gamifikasi sebagai Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa**

Perencanaan merupakan tahap awal yang menentukan arah dan efektivitas pembelajaran. Penyusunan perencanaan pembelajaran ini terkait dengan rencana yang harus dilaksanakan sewaktu berada di ruang kelas. Wahyudin Nur Nasution (2017) mengemukakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang merumuskan dan menentukan tujuan pembelajaran, strategi, teknik, dan media agar tujuan pembelajaran tercapai.<sup>21</sup>

Adapun perencanaan pembelajaran yang dapat di terapkan di kelas terkait dengan penerapan metode gamifikasi yaitu:

- a. Menyiapkan Materi Pembelajaran

---

<sup>21</sup> Wahyudin Nur Nasution, "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur," *ITTihad* 1, no. 2 (2017): 185.

Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar.<sup>22</sup> Materi yang dipilih adalah cerita pendek yang mengandung unsur-unsur intrinsik, seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat. Pemilihan materi disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V dan mengacu pada buku ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Cerita pendek yang digunakan juga mempertimbangkan aspek kebahasaan dan tingkat kesulitan yang sesuai agar mudah dipahami oleh siswa. Pemilihan materi yang tepat sangat penting untuk memastikan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi.

b. Merancang Modul Ajar

Guru merancang modul ajar sebagai acuan utama dalam kegiatan pembelajaran. Modul ajar tersebut disusun mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada penguatan kompetensi dan karakter siswa.<sup>23</sup> Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik mengarah pada peningkatan keterampilan membaca isi cerita pendek dan daya ingat siswa melalui metode gamifikasi, aktivitas-aktivitas pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tantangan atau level permainan, serta sistem evaluasi berbasis partisipasi dan ketercapaian tujuan belajar.

---

<sup>22</sup> Jauhar dkk., "Penerapan Gamifikasi Strutural Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone," 392.

<sup>23</sup> Nur Ainsyah Habibie dkk., "Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita melalui Platform Genial.Ly Kelas VII di SMPN 1 Telaga," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 11, no. 1 (2025): 37, <https://doi.org/10.32884/ideas.v11i1.1911>.

c. Merancang Aktivitas dan Tantangan berbasis Gamifikasi

Guru merancang aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, pencapaian, dan papan peringkat. Aktivitas tersebut mencakup: menyusun urutan cerita, menjawab kuis isi cerpen, diskusi kelompok dan menceritakan kembali isi cerpen. Karl Kapp (2013) menyebutkan bahwa gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan (seperti pendidikan) untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta.<sup>24</sup>

d. Menyiapkan Media dan Alat bantu Pembelajaran

Guru menyiapkan media pembelajaran dan alat bantu yang dibutuhkan seperti:

- 1) Papan skor kelas: Digunakan untuk mencatat dan memvisualisasikan akumulasi poin yang diperoleh oleh masing-masing kelompok berdasarkan pencapaian dalam aktivitas seperti penyusunan urutan cerita, kuis cerpen, diskusi dan menceritakan kembali isi cerpen.<sup>25</sup>
- 2) Potongan urutan cerita
- 3) Kartu level sebagai simbolisasi pencapaian (misalnya: Pemula, Penjelajah dan Juara Cerita)
- 4) Penghargaan simbolik (bintang, stiker, piagam kelompok terbaik).

e. Menentukan Sistem Poin dan Penghargaan

---

<sup>24</sup> Karl M Kapp, Blair Lucas, dan Rich Mesch, *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook* (San Fransisco: Wiley: Ideas Into Practice, 2013), 103.

<sup>25</sup> Tellma Monna Tiwa, "Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Jambura Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 96.

Guru menentukan skema poin yang diperoleh siswa berdasarkan keberhasilan menyelesaikan tugas. Misalnya, jawaban benar mendapatkan 10 poin, bonus poin untuk partisipasi aktif, dan penurunan poin jika kelompok kurang bekerja sama.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, metode gamifikasi dapat menjadi metode inovatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan memperkuat daya ingat siswa secara menyenangkan dan bermakna.

## **2. Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa**

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran merupakan implementasi langsung dari proses perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Adapun Penerapan metode gamifikasi dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran yaitu:

### **a. Kegiatan pendahuluan**

Tahap awal pembelajaran dimulai dengan kegiatan orientasi dan apersepsi yang dirancang untuk membangun suasana awal yang kondusif. Guru mengenalkan tujuan pembelajaran serta menjelaskan sistem permainan yang akan digunakan, termasuk struktur tantangan, sistem perolehan poin, dan bentuk penghargaan yang akan diberikan.

Elemen ini bertujuan untuk menciptakan ekspektasi yang jelas dan membangun motivasi awal siswa.<sup>26</sup>

b. Kegiatan Inti

Pada inti pembelajaran, Guru membagikan teks cerpen kepada siswa untuk dibaca atau mengintruksikan siswa untuk membaca teks cerpen yang ada pada buku siswa. Selama kegiatan membaca, guru menekankan unsur-unsur penting dalam cerita seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan pesan moral. Setelah membaca, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dengan memberikan nama kelompok dan memulai permainan dari level awal. Guru mengemas aktivitas belajar dalam bentuk tantangan yang melibatkan kolaborasi, kompetisi, serta pemecahan masalah. Aktivitas dapat mencakup:

- 1) Menyusun Urutan Cerita: Siswa menyusun kembali potongan-potongan cerita yang telah diacak dalam bentuk kartu narasi. Kegiatan ini melatih pemahaman terhadap alur cerita secara logis.
- 2) Kuis Cerpen: Guru memberikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita pendek. Setiap jawaban yang benar akan memperoleh poin tertentu.
- 3) Diskusi Kelompok dan Presentasi Cerita: Kelompok mendiskusikan isi cerita dan menunjuk perwakilan untuk menceritakan kembali cerita dengan versi dan pemahaman mereka sendiri.

---

<sup>26</sup> Habibie dkk., “Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita melalui Platform Genial.Ly Kelas VII di SMPN 1 Telaga,” 38.

Semua aktivitas ini berlangsung dalam suasana yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi, memberi arahan, dan mencatat perolehan poin.

Poin diberikan berdasarkan kinerja siswa atau kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Penggunaan sistem poin bertujuan untuk memberi umpan balik langsung terhadap capaian siswa dan mendorong kompetisi yang sehat. Penghargaan (*reward*) diberikan dalam bentuk simbolik seperti gelar atau pengakuan di papan peringkat kelas.

c. Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, guru melaksanakan kegiatan penutup yang berorientasi pada refleksi dan evaluasi. Kegiatan refleksi difasilitasi dengan mengajak peserta didik untuk menyampaikan hal-hal yang telah mereka pelajari, pengalaman yang diperoleh selama mengikuti tantangan permainan, serta kendala atau hambatan yang mereka hadapi. Refleksi ini merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran metakognitif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap proses berpikir dan belajar siswa secara mandiri.

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara holistik, mencakup tiga ranah utama, yaitu: (1) ranah kognitif yang menilai pemahaman peserta didik terhadap isi dan struktur cerita pendek; (2) ranah afektif yang mengamati sikap, kedisiplinan, dan antusiasme selama mengikuti kegiatan; dan (3) ranah proses yang mencakup kerja sama dan partisipasi

aktif dalam kelompok. Perekapian nilai dilakukan berdasarkan hasil lembar observasi, rubrik penilaian, serta akumulasi poin yang diperoleh peserta didik selama kegiatan gamifikasi. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran serta efektivitas implementasi metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat siswa.

### **3. Implikasi Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa**

Metode gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan membaca dan daya ingat siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa. Metode gamifikasi mampu mentransformasi proses pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi.<sup>27</sup>

Penggunaan elemen desain permainan dalam konteks pendidikan secara umum terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dampak motivasional dari penerapan gamifikasi cenderung meningkat seiring waktu, terutama ketika siswa mulai terbiasa dan nyaman dengan sistem yang diterapkan. Dalam pembelajaran membaca cerpen, peningkatan keterlibatan tersebut

---

<sup>27</sup> Komang Suparmini, I Gede Suwindia, dan I Made Ari Winangun, "Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital," *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (2024): 146, <https://doi.org/10.2139/ssrn.4863322>.



berkontribusi secara positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita serta mengingat unsur-unsur intrinsik cerpen.<sup>28</sup>

Srimuliyani mengemukakan bahwa ada beberapa implikasi yang bisa di dapatkan apabila menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran yaitu:<sup>29</sup>

a. Meningkatkan Motivasi Belajar

Metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Elemen gamifikasi seperti poin dan lencana memberikan bentuk penghargaan yang konkret atas usaha dan pencapaian siswa. Dalam konteks pembelajaran membaca cerpen, pemberian poin atas keberhasilan memahami alur, tokoh, konflik, atau menyimpulkan isi cerita, membuat siswa merasa dihargai. Mereka menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas membaca dan memahami teks secara menyeluruh.<sup>30</sup>

b. Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Membaca Cerpen

Metode gamifikasi tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam membaca cerita pendek. Melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan

---

<sup>28</sup> Hazem Ibrahim dan Walid Ibrahim, "Gamification in Online Educational Systems," conf. paper presented pada Sixth International Conference on Higher Education Advances, *6th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'20)*, Universitat Politècnica de València, 2 Juni 2020, 1222, <https://doi.org/10.4995/HEAd20.2020.11238>.

<sup>29</sup> Srimuliyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas," 31.

<sup>30</sup> Juho Hamari, Jonna Koivisto, dan Harri Sarsa, "Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," *proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* 6, no. 9 (2014): 8, <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.

berbasis cerita atau teka-teki, siswa lebih mudah memahami isi teks cerita pendek secara menyeluruh.<sup>31</sup>

Dalam pembelajaran cerita pendek (cerpen), metode ini memudahkan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami unsur-unsur penting dalam teks, seperti tema, tokoh, alur, konflik, dan pesan moral. Permainan yang menantang sekaligus edukatif mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis terhadap isi bacaan, sehingga pemahaman mereka terhadap cerita menjadi lebih mendalam, sistematis, dan bermakna.

c. Keterlibatan Siswa yang Lebih Tinggi

Dengan adanya tantangan berbasis level dan papan peringkat, siswa cenderung lebih aktif dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka merasa tertantang untuk meningkatkan level atau mempertahankan posisi di leaderboard, yang mendorong mereka untuk lebih aktif membaca cerpen dan berdiskusi isi cerita dengan teman sekelas. Keterlibatan semacam ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa.<sup>32</sup>

d. Peningkatan Daya Ingat Siswa

Metode gamifikasi yang mengandalkan pengulangan aktivitas (*repeatable challenges*) dan umpan balik, terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi. Misalnya, dalam kegiatan membaca

---

<sup>31</sup> Purba dkk., "Mendobrak Kebosanan: Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Gamifikasi," 3.

<sup>32</sup> Anita Candra Dewi, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa," *JURNAL SULTRA ELEMENTARY SCHOLL* 6, no. 1 (2025): 15.

cerpen, siswa dapat diminta menjawab kuis mengenai isi cerita. Umpan balik yang cepat dan berulang mendorong penguatan memori, sehingga siswa lebih mudah mengingat detail cerita.

e. Pengembangan keterampilan kerja tim

Implementasi gamifikasi dengan menggunakan format tim atau kelompok dapat mengembangkan kerja tim, kolaborasi, dan komunikasi, misalnya dalam permainan membaca cerpen berkelompok yang disertai peringkat antar kelompok.<sup>33</sup> Kolaborasi ini tidak hanya mendorong siswa memahami isi cerita secara lebih luas, tetapi juga mengembangkan kemampuan kerja tim dan komunikasi saat membahas konflik, pesan moral, atau karakter dalam cerpen.

f. Umpan balik terhadap kinerja siswa

Gamifikasi juga memungkinkan guru mengamati progres siswa melalui data berbasis skor atau peringkat. Ini memudahkan guru memberikan umpan balik yang spesifik dan personal, misalnya dengan menunjukkan bagian cerita mana yang sering disalahpahami atau belum sepenuhnya dimengerti oleh siswa. Sehingga, gamifikasi membantu proses evaluasi yang lebih akurat.

g. Meningkatkan motivasi instrinsik siswa

Penggunaan gamifikasi struktural tidak hanya meningkatkan motivasi eksternal (karena hadiah atau peringkat), tetapi juga berpotensi

---

<sup>33</sup> Lovandri Dwanda Putra dkk., "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar," *ALACRITY: Journal of Education*, 2024, 134, <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>.

membangun motivasi intrinsik. Ketika siswa mulai merasa pembelajaran membaca cerpen itu menyenangkan karena tantangannya, bukan semata-mata karena poin, maka terjadi perubahan sikap belajar yang positif. Mereka belajar karena menyukai prosesnya, bukan hanya hasilnya.

## **B. Keterampilan Membaca Cerita Pendek**

### **1. Karakteristik Keterampilan Membaca Cerpen**

Membaca merupakan suatu proses yang kompleks dan bermakna. Menurut Tarigan, membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahan tulis, serta memahami arti yang terkandung di dalamnya.<sup>34</sup> Sejalan dengan itu, Soedarsono menyatakan bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks karena melibatkan berbagai tindakan seperti menggunakan pengertian, khayalan, pengamatan, dan daya ingat.<sup>35</sup> Maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses berpikir aktif yang mencakup pemahaman, penafsiran, dan penghayatan terhadap lambang-lambang tertulis dengan melibatkan kemampuan visual, gerak mata, pembicaraan batin, serta ingatan.

Salah satu bentuk bacaan yang penting untuk dikembangkan di tingkat sekolah dasar adalah cerita pendek (cerpen). Menurut E. Heri, cerpen adalah tulisan yang menggambarkan kehidupan manusia pada suatu tempat dan kurun waktu tertentu. Tulisan ini bersifat singkat, maksimal 20.000 karakter,

---

<sup>34</sup> Henri Guntur Tarigan, *Membaca dalam kehidupan* (Angkasa, 1989), 99.

<sup>35</sup> Soedarso, *Sistem Membaca Cepat dan Efektif* (Gramedia Pustaka Utama, 1988), 76.

dan berbeda dari novel atau biografi yang umumnya lebih panjang. Cerpen memiliki unsur-unsur utama, yaitu latar tempat, waktu, tokoh, dan peristiwa.<sup>36</sup>

Membaca cerpen memberikan banyak manfaat bagi siswa sekolah dasar. Aktivitas ini tidak hanya menambah kosakata dan meningkatkan keterampilan komunikasi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, meningkatkan konsentrasi, dan mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas. Selain itu, melalui cerpen siswa dapat mengenal nilai-nilai moral, peraturan, konsekuensi dari tindakan, cara mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan menumbuhkan empati terhadap orang lain. Dengan demikian, kebiasaan membaca cerpen turut berperan dalam pembentukan kepribadian, kapasitas mental, keterampilan sosial, serta pandangan hidup siswa dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>37</sup>

Membaca cerpen dalam konteks pembelajaran sastra bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan kritis siswa. Tujuan ini dapat dicapai apabila pembaca memiliki wawasan dan pemahaman yang memadai terhadap kaidah-kaidah sastra. Pemahaman tersebut membantu pembaca dalam menangkap makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra. Aminuddin menegaskan bahwa upaya untuk memahami unsur-unsur dalam bacaan sastra tidak bisa dilepaskan dari aktivitas membaca itu sendiri.<sup>38</sup>

#### a. Tujuan Keterampilan Membaca Cerpen

---

<sup>36</sup> E. Heri, *Mengagas Sebuah Cerpen* (ALPRIN, 2019), 6.

<sup>37</sup> Heri, *Mengagas Sebuah Cerpen*, 7.

<sup>38</sup> Aminuddin, *Pengantar Apresiasi Karya Sastra* (Sinar Baru, 1991), 14.

Tarigan menyatakan bahwa tujuan membaca adalah untuk menemukan dan memperoleh informasi, termasuk isi, dan memahami makna isi bacaan.<sup>39</sup> Adapun tujuan membaca pemahaman yaitu untuk menemukan dan memahami makna isi bacaan:

- 1) Membaca untuk memahami ide-ide utama dan urutan cerita;
- 2) Membaca untuk menyimpulkan informasi dalam isi;
- 3) Membaca untuk mengetahui susunan atau urutan cerita;
- 4) Membaca untuk mengelompokkan dan mengklasifikasikan;
- 5) Membaca untuk menilai dan mengevaluasi; dan
- 6) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan membaca pemahaman isi cerita dapat diartikan sebagai mana cara untuk menemukan gagasan-gagasan, memahami alur bacaan, serta dapat mengerti maksud dan tujuan penulis dari apa yang dibaca. Tidak hanya sebatas memahami bacaan, pembaca juga dapat menemukan ide-ide, memahami alur cerita, dapat merangkum dari hasil bacaan, serta mendiskusikan hasil bacaan dan mendiskripsikan kembali cerita. Kegiatan membaca pemahaman tentu juga harus memperhatikan setiap tanda baca agar memudahkan dalam memahami maksud dan tujuan dari apa yang dibaca.<sup>40</sup>

Pembelajaran membaca di sekolah menekankan pada tujuan pemahaman, penyerapan pemerolehan kesan dan pesan atau gagasan

---

<sup>39</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Angkasa, 2008), 8.

<sup>40</sup> Widyahningrum Febrianti, Lilik Binti Mirnawati, dan Meirza Nanda Fara, "Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Program Literasi," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): 120, <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4945>.

yang tersurat. Untuk tujuan tersebut seorang siswa harus dapat mengenali kata demi kata, pemahaman kelompok kata/frasa, kalusa, kalimat atau teks secara keseluruhan. Kegiatan membaca dilaksanakan di sekolah melibatkan pemikiran, penataran, emosi dan disesuaikan dengan tema dan jenis bacaan yang dihadapinya.<sup>41</sup>

b. Ciri-ciri cerita pendek

Menurut Henry Guntur Trigan ciri-ciri cerpen dapat diringkas berdasarkan aspek ekspresi, unsur peristiwa, pragmatik, struktur dan gaya bahasa, sebagai berikut:

- 1) Dari sisi ekspresi, cerpen harus mengandung interpretasi pengarang tentang kehidupan.
- 2) Dari sisi unsur peristiwa, cerpen harus mengungkapkan sebuah insiden yang menguasai jalan cerita.
- 3) Dari sisi unsur aktan, cerpen harus memiliki tokoh utama atau pelaku
- 4) Dari sisi pragmatik, cerpen harus memiliki satu efek atau kesan menarik
- 5) Dari sisi struktural, cerpen harus singkat, padat dan intensif.
- 6) Dari sisi gaya bahasa, cerpen harus tajam, sugestif dan menarik perhatian.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa," *DIDAKTIKA* 9, no. 1 (2020): 3, <https://doi.org/10.58230/27454312.2>.

<sup>42</sup> Marlia Muklim, Abd. Rahim Ruspa, dan Nirwana, "Pembelajaran Menyimak Cerpen Menggunakan Media Audio SMP Negeri 2 Kamanre Kabupaten Luwu," *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1, no. 2 (2021): 217, <https://doi.org/10.53769/deiktis.v1i2.195>.

Adapun tujuan cerpen yaitu untuk mengungkapkan imajinasi atau khayalan pada sebuah cerita dan juga dapat menghibur para pembaca sehingga si pembaca dapat memperoleh hiburan atau mendapatkan teguran atau juga sebuah nasihat dari sebuah cerpen dalam pembelajaran cerpen, yaitu mampu menjelaskan makna terkandung dalam cerpen.

c. Unsur-unsur Instrinsik Cerpen

Dalam pembelajaran cerpen terdapat unsur intrinsik yaitu unsur utama yang membangun utuhnya sebuah cerpen diantaranya:

- 1) Tema adalah ide atau gagasan utama dari sebuah cerpen
- 2) Tokoh dan penokohan adalah orang-orang yang terlibat dalam cerita dan banyak mengambil peran dalam cerita tersebut.
- 3) Alur atau plot adalah jalan cerita yang akan dikembangkan hingga menjadi sebuah cerpen alur berupa susunan peristiwa atau kejadian yang berbentuk sebuah cerita.
- 4) Setting atau latar merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa yang ada dalam cerita.
- 5) Sudut pandang merupakan strategi yang digunakan oleh penulis cerpen untuk menceritakan suatu kejadian atau latar belakang cerita.
- 6) Gaya bahasa merupakan ciri khas dari penulis saat menuliskan cerita pendek tersebut.



- 7) Amanat adalah pesan moral yang terdapat dalam cerita, yang bisa di petik oleh pembacanya.<sup>43</sup>

d. Indikator Keterampilan Membaca Cerpen

Widyaningrum mengemukakan bahwa indikator dalam keterampilan membaca yaitu meliputi;

- 1) keterampilan menangkap isi bacaan,

Keterampilan dalam memahami isi cerita pendek akan lebih mudah dicapai apabila pembaca memiliki pemahaman yang baik terhadap struktur cerita, yang meliputi orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Orientasi merupakan bagian awal yang memperkenalkan tokoh, latar, dan situasi cerita. Rangkaian peristiwa mencerminkan urutan kejadian yang membentuk alur cerita dari awal hingga akhir. Sementara itu, reorientasi merupakan bagian penutup yang mengandung kesimpulan, saran, atau pesan moral yang dapat diambil dari cerita. Oleh karena itu, dalam kegiatan membaca, siswa harus memiliki tujuan yang jelas dan memahami isi cerita yang dibaca agar proses pemahaman terhadap cerita menjadi lebih efektif dan bermakna.

- 2) kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita pendek

Kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita pendek merupakan indikator penting dalam menilai pemahaman

---

<sup>43</sup> Muklim dkk., "Pembelajaran Menyimak Cerpen Menggunakan Media Audio SMP Negeri 2 Kamanre Kabupaten Luwu," 218.

siswa terhadap teks yang dibaca. Kemampuan ini mencerminkan sejauh mana siswa dapat menangkap informasi, memahami alur, tokoh, latar, serta pesan moral yang terkandung dalam cerita. Dengan menjawab pertanyaan secara tepat dan sesuai konteks, siswa menunjukkan bahwa mereka mampu menyerap dan menginterpretasikan isi cerita secara menyeluruh.

3) kemampuan menceritakan kembali isi cerita pendek.

Mendeskripsikan cerita merupakan salah satu bentuk pemahaman terhadap isi bacaan yang telah dibaca oleh pembaca. Kegiatan ini dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis dengan cara menceritakan kembali isi cerita secara singkat dan runtut. Penggunaan bahasa sendiri dalam mendeskripsikan cerita mencerminkan tingkat pemahaman serta kemampuan siswa dalam menangkap dan mengungkapkan kembali isi cerita pendek secara jelas dan bermakna.<sup>44</sup>

## **C. Daya Ingat Siswa**

### **1. Karakteristik Daya Ingat**

Daya ingat merupakan alih bahasa dari memory. Pada umumnya para ahli memandang daya ingat sebagai hubungan antara pengalaman dengan masa lalu. Seseorang dapat mengingat sesuatu pengalaman yang telah terjadi atau pengetahuan yang telah dipelajari pada masa lalu. Drever menjelaskan

---

<sup>44</sup> Febrianti, Binti Mirnawati, dan Nanda Fara, "Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dalam Mengikuti Program Literasi," 120.

memori adalah salah satu karakter yang dimiliki oleh makhluk hidup, pengalaman berguna apa yang kita lupakan yang mana mempengaruhi perilaku dan pengalaman yang akan datang, yang mana ingatan itu bukan hanya meliputi recall (mengingat) dan recognition (mengenal) atau apa yang disebut dengan menimbulkan kembali ingatan.<sup>45</sup>

Santrock menjelaskan bahwa daya ingat adalah unsur perkembangan kognitif, yang memuat seluruh situasi yang di dalamnya individu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu. Daya ingat (memory) merujuk pada kemampuan individu memiliki dan mengambil kembali suatu informasi dan juga struktur yang mendukungnya serta suatu bentuk kompetensi, memori juga memungkinkan individu memiliki identitas diri.<sup>46</sup>

Atkinson dan Shiffrin membuat suatu perbedaan penting antara konsep daya ingat dan penyimpanan daya ingat. Daya ingat digunakan untuk mengacu pada data-data yang disimpan, sedangkan penyimpanan mengacu pada komponen struktural yang berisi informasi. Memori bukan merupakan suatu objek seperti mata, tangan, dan organ tubuh lainnya. Memori merupakan suatu abstraksi yang menunjuk pada suatu himpunan, ciri-ciri, kegiatan dan keterampilan. Memori menunjuk pada proses penyimpanan dan pemeliharaan informasi sepanjang waktu (*mainting information overtime*). Jadi, dapat disimpulkan bahwa daya ingat adalah kemampuan individu untuk menyimpan, memproses dan memunculkan kembali pengalaman, data,

---

<sup>45</sup> Bimo Walgito, *Psikologi kelompok* (Andi Offset, 2007), 34.

<sup>46</sup> Abdul Rahmat, "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Quantum Quotient Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 21 Bandar Lampung" (Tesis, Universitas Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 28.

informasi yang telah didapatkan pada masa lalu untuk masa yang akan datang dengan mempertimbangkan situasi dan kondisinya sendiri.<sup>47</sup>

a. Tahapan-tahapan Daya Ingat

Sebelum seseorang mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian dimasa lalu, ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali. Atkinson berpendapat bahwa, para ahli psikologi membagi tiga tahapan ingatan, yaitu:

- 1) Memasukan pesan dalam ingatan (*encoding*). Mengacu pada cara individu mentransformasikan input fisik indrawi menjadi sejenis representasi mental dalam memori.
- 2) Penyimpanan ingatan (*storage*). Mengacu pada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori.
- 3) Mengingat kembali (*retrieval*). Mengacu pada bagaimana individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori.<sup>48</sup>

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Daya Ingat

Suharnan menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi ingatan yaitu:

1) Efek posisi serial (*the serial psition effects*)

Informasi atau item yang disajikan secara berurutan cenderung lebih mudah diingat jika berada di awal atau akhir urutan.

---

<sup>47</sup> Rahmat, "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Quantum Quotient Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 21 Bandar Lampung," 29.

<sup>48</sup> Rita L Atkinson, *Introdoction To Psychology*, 10 ed. (Harcourt Brace Jovanovich, 1990), 478.

Item di awal masuk lebih dahulu ke dalam ingatan jangka pendek dan memiliki peluang lebih besar untuk diulang, sehingga dapat berpindah ke ingatan jangka panjang. Sementara itu, item di tengah bersaing dengan proses pengulangan item sebelumnya, sehingga lebih sulit diingat. Item di akhir masih tersimpan dalam ingatan jangka pendek saat proses pengingatan berlangsung, sehingga lebih mudah di-recall.<sup>49</sup>

## 2) Keahlian (*expertise*)

Orang akan lebih mudah mengingat informasi baru dengan baik apabila memiliki latar belakang pengetahuan yang cukup baik dibidang tersebut.

## 3) Pemberian kode khusus (*encoding specificity*)

Prinsip pemberian kode khusus adalah seseorang akan mudah mengingat kembali suatu peristiwa yang terjadi hanya jika sesuai dengan bekas yang ditemukan didalam ingatannya.

## 4) Emosi dan efek

Pertama, “*Pollyanna Principles*” yaitu suatu informasi yang secara emosi menyenangkan biasanya diproses lebih efisien dan tepat daripada informasi yang mengandung kesedihan. Kedua, kesamaan suasana hati (*mood congruence*) yaitu ingatan menjadi lebih baik jika bahan yang di pelajari sama dengan suasana hati yang berlangsung pada saat itu.

---

<sup>49</sup> Suharnan, *Psikologi kognitif* (Srikandi, 2005), 69.

c. Indikator Daya Ingat

Aktivitas siswa setiap hari senantiasa berkaitan dengan aktivitas hari sebelumnya, berbagai informasi yang di terima senantiasa bertambah setiap hari, Menurut Abdul Rahmat indikator daya ingat yang baik ada 2, yaitu:

1) Dapat Menyebutkan

Siswa mampu menyebutkan bagian-bagian penting dalam cerita pendek yang dibaca, seperti tokoh, latar, dan alur cerita secara lisan maupun tertulis. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengenali unsur-unsur intrinsik dalam cerita dan memahami isi bacaan dengan baik.

2) Dapat menunjukkan kembali

Siswa mampu menunjukkan kembali bagian-bagian penting dari cerita pendek yang telah dibaca, baik melalui penjelasan lisan, tulisan, maupun melalui media visual seperti gambar atau peta cerita. Kemampuan ini mencerminkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan serta daya ingat mereka dalam mengenali tokoh, alur, latar, dan pesan moral cerita. Melalui kegiatan ini, siswa belajar menyampaikan kembali informasi secara runtut dan sesuai dengan struktur cerita.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Rahmat, "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Quantum Quotient Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 21 Bandar Lampung," 42.

#### **D. Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen Dan Daya Ingat Siswa**

Metode gamifikasi merupakan suatu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, pencapaian, lencana, dan papan peringkat ke dalam proses pembelajaran.<sup>51</sup> Tujuan utama dari penerapan metode ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat siswa. Dengan menerapkan prinsip-prinsip permainan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, menghadapi tantangan, dan memperoleh pengalaman belajar yang memuaskan. Metode gamifikasi menjadikan pembelajaran sebagai proses yang dinamis, interaktif, dan tidak monoton, serta memberikan ruang bagi siswa untuk merasakan pencapaian yang bermakna.

Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di tingkat SD/MI, penerapan metode gamifikasi menjadi semakin relevan. Siswa pada jenjang ini berada dalam tahap perkembangan yang sangat responsif terhadap aktivitas yang bersifat menyenangkan dan menantang. Oleh karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan antusiasme dan minat belajar mereka. Elemen-elemen seperti point, level, lencana, pencapaian dan papan peringkat dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menggugah rasa ingin tahu siswa. Dengan demikian, gamifikasi berperan penting dalam

---

<sup>51</sup> Dwi Novita Sari dan Ahmad Rifqy Alfian, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review," *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 44, <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.

menumbuhkan motivasi intrinsik siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna secara emosional, sosial, dan kognitif.<sup>52</sup>

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran keterampilan membaca cerpen terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap isi teks. Aktivitas pembelajaran dirancang menyerupai permainan, seperti kuis, misi membaca, mencocokkan tokoh dan karakter, serta kegiatan menceritakan kembali isi cerita. Strategi ini tidak hanya mengaktifkan proses berpikir siswa, tetapi juga memperkuat retensi informasi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa tidak lagi belajar secara pasif, melainkan terlibat dalam proses kognitif yang lebih mendalam sehingga mampu memahami unsur-unsur cerita, termasuk tokoh, alur, latar, dan pesan moral yang terkandung dalam teks cerpen.<sup>53</sup>

Secara teoretis, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme sosial, khususnya pandangan Vygotsky. Dalam kerangka teori ini, pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan pengalaman yang bermakna. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjadi landasan dalam penerapan level atau tingkatan dalam gamifikasi, di mana tantangan disesuaikan dengan kemampuan siswa yang masih dapat dikembangkan melalui bantuan dari guru atau teman sebaya. Selain itu, peran teman sejawat atau guru sebagai *scaffolding* turut mendorong proses konstruksi

---

<sup>52</sup> Febrianto Hakeu dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 6, no. 2 (2023): 161, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.

<sup>53</sup> Muh. Rizal Mattawang dan Edy Syarif, "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 34, <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.



pengetahuan yang lebih efektif dan berkelanjutan. Dengan demikian, unsur permainan dalam gamifikasi bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang memperkuat proses belajar.<sup>54</sup>

Dalam Al-Quran surah al ‘Ankabut ayat 64 di jelaskan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak MI\SD semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama. Berikut akan di sampaikan tentang surah al ‘Ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا هُتُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهيَّ الْحَيَاةُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ



Artinya:

“Kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah senda gurau dan permainan. Sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya seandainya mereka mengetahui.”

Pelaksanaan metode gamifikasi tidak selalu berjalan tanpa hambatan. Dalam beberapa kasus, siswa justru terlalu terfokus pada aspek permainan dan mengabaikan substansi materi pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan yang matang dan strategi yang tepat agar elemen permainan tidak mengaburkan tujuan utama pembelajaran. Guru harus cermat dalam menyusun kegiatan gamifikasi yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, serta menyesuaikannya dengan karakteristik dan gaya belajar

<sup>54</sup> Darus Rohman dan Endang Fauziati, “Gamification of Learning in the Perspective of Constructivism Philosophy Lev Vygotsky,” *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 5, no. 1 (2022): 4471, <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4156>.

masing-masing siswa. Evaluasi yang berkelanjutan juga diperlukan untuk mengukur efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar.<sup>55</sup>

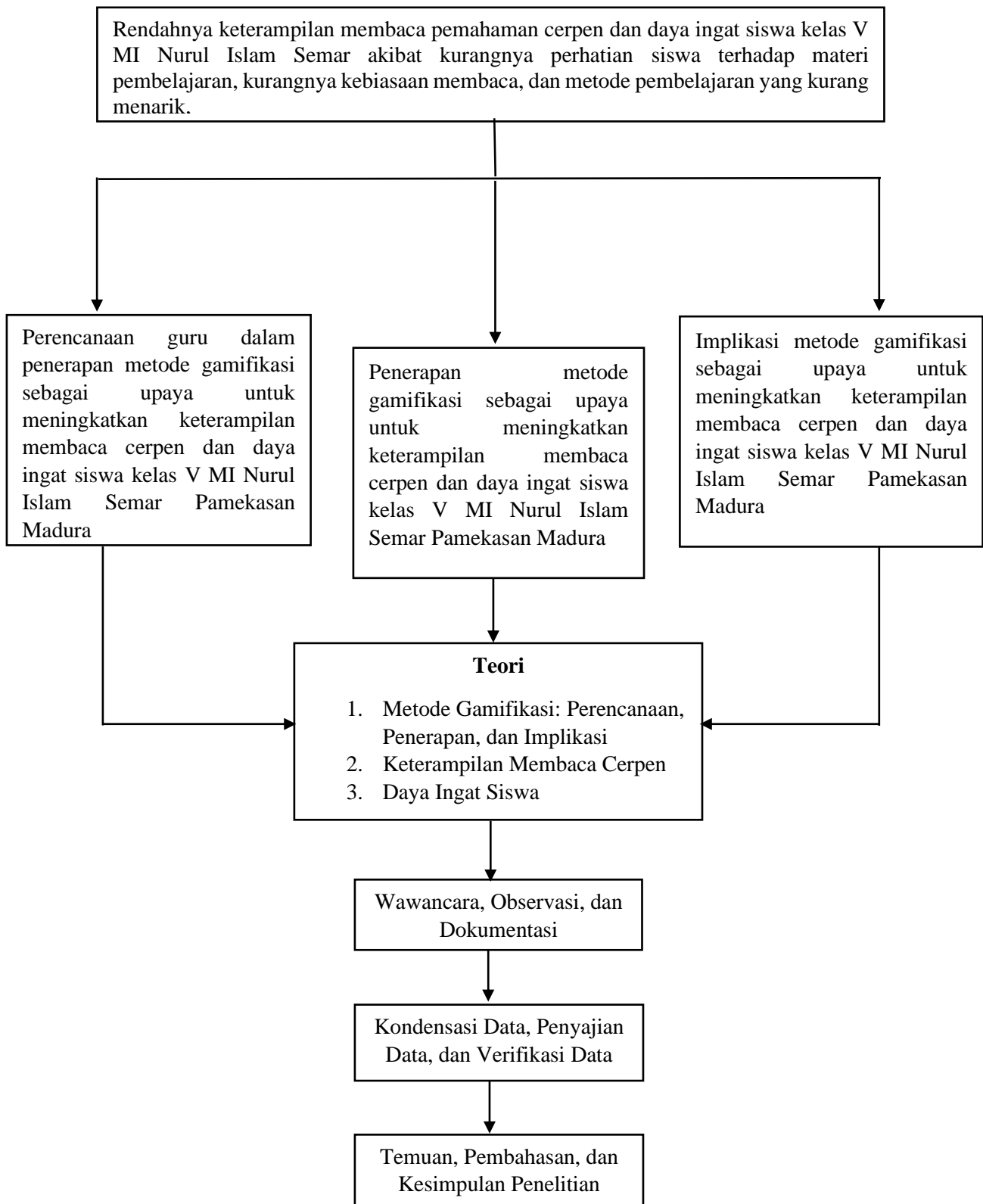
Secara keseluruhan, metode gamifikasi memiliki potensi yang besar dalam mendukung peningkatan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa. Melalui pengintegrasian unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, siswa terdorong untuk membaca dengan lebih cermat, memahami isi teks secara mendalam, serta menyimpan informasi dalam memori jangka panjang. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap kegiatan membaca.

---

<sup>55</sup> Suparmini, Suwindia, dan Winangun, "Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital," 147.

## E. Kerangka Bepikir

**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Peneliti terlibat langsung sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data di lapangan yang dilakukan dalam konteks alami tanpa rekayasa.

Fokus utama penelitian ini adalah pada proses penerapan metode gamifikasi oleh guru, bukan sekadar hasil akhirnya. Kajian mencakup perilaku siswa, latar belakang pendidikan, kurikulum, program pembelajaran, dan budaya sekolah. Penelitian ini bertujuan menghasilkan pemahaman menyeluruh mengenai perencanaan, penerapan dan implikasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat, serta memberikan gambaran pengaruhnya terhadap perilaku siswa sehari-hari.

##### **B. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini sangat penting sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data kualitatif. Peneliti terlibat langsung di MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura untuk mengamati penerapan metode gamifikasi

dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V.

Sebelum penelitian, peneliti meminta izin dan memperkenalkan diri kepada pihak sekolah. Kemudian melakukan studi pendahuluan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jadwal kegiatan disusun berdasarkan kesepakatan bersama. Selama proses penelitian, peneliti hadir langsung di lapangan untuk mengumpulkan data secara aktif dan mendalam.

### **C. Latar Penelitian**

Lokasi penelitian ini yaitu di MI Nurul Islam Semar di Desa Ragang, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan Madura. Lembaga ini sebagai madrasah pertama di desa yang berada di bawah naungan pesantren, MI Nurul Islam Semar memiliki berbagai program keagamaan seperti tahfidz Al-Qur'an, pembiasaan sholat dhuha, dan kegiatan diniyah lainnya. Adapaun alasan peneliti memilih lembaga ini sebagai lokasi penelitian yaitu:

1. MI Nurul Islam Semar sudah menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Lembaga MI Nurul Islam Semar sebagai madrasah pertama di desa yang berada di bawah naungan pesantren.
3. Pelaksanaan pembelajarannya didukung oleh fasilitas memadai.
4. Peneliti sudah cukup mengenal kondisi lembaga dan kegiatan pembelajarannya serta interaksi sosial yang cukup baik, dengan harapan peneliti dapat memberikan kontribusi positif terhadap lembaga tersebut pada saat penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari proses persiapan

penelitian sampai penyusunan laporan penelitian dengan tahapan-tahapan sesuai yang direncanakan.

#### **D. Data dan Sumber data Penelitian**

Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data primer dalam penelitian ini mencakup perilaku dan ucapan yang diperoleh dari sumber data utama, yaitu guru dan siswa kelas V MI Nurul Islam Semar di Pamekasan, Madura. Data ini diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi yang berkaitan langsung dengan proses peningkatan keterampilan membaca cerita pendek serta daya ingat siswa melalui penerapan Metode Gamifikasi.
2. Data sekunder mencakup seluruh dokumentasi hasil observasi, seperti jadwal kegiatan, tata tertib, sarana dan prasarana, serta kegiatan penunjang lainnya yang berkaitan dengan proses penerapan Metode Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data sekunder ini diperoleh dari sumber pendukung yang berfungsi untuk memperkuat dan mendukung data primer.

Sumber data dalam penelitian ini juga terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder:

1. Sumber data primer meliputi siswa kelas V MI Nurul Islam Semar di Pamekasan Madura, guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas V MI Nurul Islam Semar. Sumber ini memberikan data utama yang secara langsung digunakan untuk

menjawab permasalahan penelitian terkait peningkatan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa.

2. Sumber data sekunder meliputi berbagai dokumen, seperti Modul Ajar, data sarana dan prasarana, buku, dan dokumen pendukung lainnya. Sumber ini menghasilkan data tambahan yang bersifat melengkapi dan memperkuat informasi yang diperoleh dari sumber data primer.

### **E. Pengumpulan Data**

Adapun Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yang di gunakan yaitu sebagai berikut:

#### **1. Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara lebih jelas dan detail mengenai penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V. Dalam penelitian ini peneliti menyusun terlebih dahulu instrument wawancara atau pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber atau informan dalam memperoleh kelengkapan data. Wawancara dilakukan bersama guru dan siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data sebagai berikut:

- a. Perencanaan penerapan Metode Gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa siswa kelas V.

- b. penerapan Metode Gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa siswa kelas V.
- c. Implikasi dari penerapan Metode Gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa siswa kelas V.

## 2. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran bahasa indonesia materi cerita pendek di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan berlangsung. Adapun sasaran dalam penelitian ini adalah guru, dan siswa. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti melalui pengamatan dan pencatatan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai deskripsi kegiatan penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data sebagai berikut:

- a. Proses perencanaan penerapan Metode Gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa siswa kelas V.
- b. Proses penerapan Metode Gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa siswa kelas V.



- c. Proses implikasi dari penerapan Metode Gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa siswa kelas V.

**Tabel 3.1** Pedoman Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Data yang Diperoleh
1	Kegiatan pembelajaran di kelas	<p>Deskripsi proses kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura dengan materi cerita pendek melalui penerapan metode gamifikasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Perencanaan Guru</li> <li>➤ Kegiatan Pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keiatan Pendahuluan</li> <li>2. Kegiatan Inti.</li> <li>3. Kegiatan Penutup</li> </ol> </li> </ul>
2	Implikasi dari metode gamifikasi	<p>Deskripsi dampak atau perubahan yang muncul akibat penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peningkatan keterampilan membaca Cerpen</li> <li>➤ Peningkatan daya ingat Siswa</li> </ul>

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup foto-foto kegiatan pembelajaran di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan, serta foto-foto saat proses wawancara dengan guru dan siswa. Selain itu, data dokumenter lainnya berupa Modul Ajar, buku pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, dan dokumen pendukung lain yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan, yang berlokasi di Madura.

## **F. Analisi Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, penjabaran kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses menganalisis data ini peneliti menggunakan analisis data deskriptif yaitu mendeskriptifkan data secara logis, sistematis, teliti terhadap semua data yang berhasil dikumpulkan dengan mengidentifikasi, kategorisasi dan interpretasi. Tujuan akhir analisis data kualitatif adalah memperoleh makna, menghasilkan pengertian, konsep-konsep dan menggambarkan hipotesis atau teori baru.

### **1. Kondensasi Data**

Kondensasi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengabstrakan serta mentransformasikan data yang muncul dari catatan-catatan lapangan berupa perencanaan yang dilakukan guru kemudian peran guru dalam kegiatan penerapan Metode Gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat siswa, data di peroleh peneliti yakni data hasil wawancara informan, observasi dan juga dokumentasi.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data dan penyesuaian informasi yang dilakukan peneliti di arahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga semakin mudah di pahami. Penyajian data berupa transkrip wawancara yang di lakukan kepada guru dan peserta didik. Deskripsi pengamatan lapangan ketika kegiatan penerapan Metode Gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan juga dokumentasi.

## 3. Verifikasi Data

Kegiatan menarik kesimpulan dalam penelitian ini yaitu kegiatan menarik inti dari kesimpulan data yang telah di susun/ di sajikan sehingga memperoleh kesimpulan yang dapat menjawab fokus penelitian.

## **G. Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif temuan atau data di nyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang di laporkan peneliti dan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang di teliti. Keabsahan data Teknik yang akan di gunakan dalam penelitian kualitatif yang dapat di pertanggung jawabkan dengan ilmiah. Penelitian ini menggunakan tiga triangulasi, yaitu triangulasi sumber, Teknik, dan waktu. Adapun langkah tersebut di lakukan seorang peneliti dengan berikut ini.

### 1. Triangulasi Data

Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengecek pengumpulan data yang di peroleh dari guru dan peserta didik.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik dalam penelitian ini dilakukan dengan mengecek Teknik pengumpulan data berupa wawancara, kemudian di cek dengan observasi dan dokumentasi.

## 3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data wawancara dan dokumentasi dalam waktu dan situasi yang berbeda.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL TEMUAN**

#### **A. Gambaran Umum Latar Penelitian**

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Semar Pamekasan Madura merupakan sekolah yang terakreditasi B dan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Sekolah ini berada di desa Ragang kecamatan waru kabupaten pamekasan.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Semar, Pamekasan, Madura, memiliki pendidik dan tenaga kependidikan sebanyak 13 orang yang berasal dari berbagai perguruan tinggi. Lembaga ini berbasis pesantren sehingga sistem pembelajarannya menerapkan pemisahan antara siswa dan siswi. Siswa ditempatkan dalam kelompok A, sedangkan siswi berada pada kelompok B. Masing-masing kelompok terdiri atas kelas I sampai kelas VI. Secara keseluruhan, jumlah peserta didik di MI Nurul Islam Semar adalah 245 orang, dengan rincian 123 siswa laki-laki dan 122 siswa perempuan.

Adapun Visi Misi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Semar Pamekasan Madura sebagai berikut:

Visi:

Lahirnya lulusan yang memiliki dasar pengetahuan agama islam, teknologi dan berahlaqulkarimah

Misi:

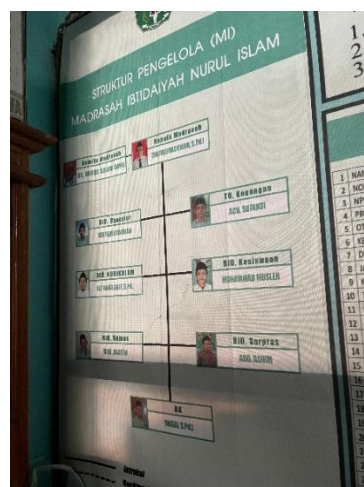
1. Memadukan kurikulum nasional dan kepesantrenan
2. Memberikan materi umum sesuai dengan kemampuan siswa
3. Menyediakan program pembinaan sikap yang baik.

VISI MISI MI NURUL ISLAM	
<b>VISI</b> Lahirnya Lulusan Yang memiliki dasar pengetahuan agama islam, teknologi dan berakhlakul karimah	
<b>MISI</b> 1. Memadukan kurikulum nasional dan kepesantrenan 2. Memberikan materi umum sesuai dengan kemampuan siswa 3. Menyediakan program pembinaan sikap yang baik	
PROFIL SEKOLAH	
<p>1. Nama Sekolah: MI NURUL ISLAM</p> <p>2. Nomor Statistik (NSS): 3.320544411</p> <p>3. NPSN/NS: 00000000</p> <p>4. Proponen: JAWA TIMUR</p> <p>5. Kecamatan: PAMEKASAN</p> <p>6. Desa/Kelurahan: WARU</p> <p>7. Jalan dan Nomor: JL. PP. NURUL ISLAM RAGANG</p> <p>8. Kode Pos: 68353</p> <p>9. Telepon: 8775000076</p> <p>10. Faksimile / Fax: 0</p> <p>11. Dasar: 0/PEKERJAAN 0/PEKERJAAN</p> <p>12. Status Sekolah: 0/NEGERI 0/SWASTA</p> <p>13. Kelempaan Sekolah: 0/NTI 0/MODEL 0/PLAL 0/TERBUKA</p> <p>14. Akreditasi: TERAKREDITASI</p> <p>15. Jumlah Keputusannya: 1560</p> <p>16. Tahun Berdiri: 1960</p> <p>17. Tahun Pengajaran: 0/PAGI 0/SANG 0/PADA SING</p> <p>18. Bangunan Sekolah: 0/MILIK SENDIRI 0/BUKA MILIK SENDIRI</p> <p>19. Lokasi Sekolah: 547 M2</p> <p>20. Jarak ke Pusat Kecamatan: 35 KM</p> <p>21. Jarak ke Pusat Kota: 30 KM</p> <p>22. Tingkat Penguasaan: 0/DESA 0/KECAMATAN 0/KABUPATEN 0/PROV</p> <p>23. Jumlah Kelempaan Rasio: SEKOLAH</p> <p>24. Organisasi Penyelenggaraan: 0/PEMERINTAH 0/YAYASAN 0/ORGANISASI 0/MASY</p> <p>25. Pengalaman/Pengalaman Sekolah: BAK</p>	<p>1. Nama Sekolah: MI NURUL ISLAM</p> <p>2. Nomor Statistik (NSS): 3.320544411</p> <p>3. NPSN/NS: 00000000</p> <p>4. Proponen: JAWA TIMUR</p> <p>5. Kecamatan: PAMEKASAN</p> <p>6. Desa/Kelurahan: WARU</p> <p>7. Jalan dan Nomor: JL. PP. NURUL ISLAM RAGANG</p> <p>8. Kode Pos: 68353</p> <p>9. Telepon: 8775000076</p> <p>10. Faksimile / Fax: 0</p> <p>11. Dasar: 0/PEKERJAAN 0/PEKERJAAN</p> <p>12. Status Sekolah: 0/NEGERI 0/SWASTA</p> <p>13. Kelempaan Sekolah: 0/NTI 0/MODEL 0/PLAL 0/TERBUKA</p> <p>14. Akreditasi: TERAKREDITASI</p> <p>15. Jumlah Keputusannya: 1560</p> <p>16. Tahun Berdiri: 1960</p> <p>17. Tahun Pengajaran: 0/PAGI 0/SANG 0/PADA SING</p> <p>18. Bangunan Sekolah: 0/MILIK SENDIRI 0/BUKA MILIK SENDIRI</p> <p>19. Lokasi Sekolah: 547 M2</p> <p>20. Jarak ke Pusat Kecamatan: 35 KM</p> <p>21. Jarak ke Pusat Kota: 30 KM</p> <p>22. Tingkat Penguasaan: 0/DESA 0/KECAMATAN 0/KABUPATEN 0/PROV</p> <p>23. Jumlah Kelempaan Rasio: SEKOLAH</p> <p>24. Organisasi Penyelenggaraan: 0/PEMERINTAH 0/YAYASAN 0/ORGANISASI 0/MASY</p> <p>25. Pengalaman/Pengalaman Sekolah: BAK</p>

Gambar 4.1 Visi Misi MI Nurul Islam Semarang

PROFIL SEKOLAH	
1. NAMA SEKOLAH	MI NURUL ISLAM
2. NOMOR STATISTIK (NSS)	3.320544411
3. NPSN/NS	00000000
4. PROPOS	JAWA TIMUR
5. OTONOMI DAERAH	PAMEKASAN
6. KECAMATAN	WARU
7. DESA/KELURAHAN	RAGANG
8. JALAN DAN NOMOR	JL. PP. NURUL ISLAM RAGANG
9. KODE POS	68353
10. TELEPON	8775000076
11. FAKSIMILE / FAX	0
12. DASAR	0/PEKERJAAN 0/PEKERJAAN
13. STATUS SEKOLAH	0/NEGERI 0/SWASTA
14. KELEMPAAN SEKOLAH	0/NTI 0/MODEL 0/PLAL 0/TERBUKA
15. AKREDITASI	TERAKREDITASI
16. JUMLAH KEPUTUSAN/OK	1560
17. TAHUN BERDIRI	1960
18. TAHUN PENGALAMAN	0/PAGI 0/SANG 0/PADA SING
19. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	0/MILIK SENDIRI 0/BUKA MILIK SENDIRI
20. BANGUNAN SEKOLAH	547 M2
21. LOKASI SEKOLAH	35 KM
22. JARAK KE PUSAT KECAMATAN	30 KM
23. JARAK KE PUSAT KOTA	0/DESA 0/KECAMATAN 0/KABUPATEN 0/PROV
24. TINGKAT Penguasaan	SEKOLAH
25. JUMLAH KELEMPAAN RASIO	0/PEMERINTAH 0/YAYASAN 0/ORGANISASI 0/MASY
26. ORGANISASI PENYELENGGARA	BAK
27. PENGALAMAN/PENGALAMAN SEKOLAH	

Gambar 4.2 Profil Sekolah MI Nurul Islam Semarang



Gambar 4.3 Struktur Pengelola MI Nurul Islam Sema

## **B. Paparan Data dan Hasil Penelitian**

Pemaparan data pada penelitian ini disajikan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas serta hasil observasi yang dilakukan di lapangan. Fokus penelitian terletak pada aspek perencanaan, penerapan, dan implikasi proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar melalui metode gamifikasi. Data yang dipaparkan merupakan hasil temuan penelitian yang diperoleh secara langsung, sehingga dapat menggambarkan kondisi nyata di lapangan. Selanjutnya, penyajian data akan diuraikan sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan yaitu:

### **1. Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Dalam proses perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan pada tahap awal persiapan, guru mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran seperti Modul ajar, Bahan ajar, Sumber ajar dan media pembelajaran.

Hasil penelitian memberikan gambaran data secara jelas mengenai peningkatan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Metode Gamifikasi pada siswa kelas V di MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Langkah awal sebelum perencanaan dilaksanakan peneliti menanyakan perihal

keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak Badrus Sholeh S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V menyampaikan bahwasanya:

“Melihat keterampilan membaca dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita pendek masih kurang optimal. Dari hasil pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang mampu memahami isi bacaan dengan baik, sedangkan sebagian besar siswa tampak kurang antusias dan cepat lupa terhadap cerita yang telah dibaca. Ketika saya memberikan pertanyaan terkait isi cerpen, sering kali hanya beberapa siswa yang bisa menjawab dengan tepat, sementara yang lain tampak ragu-ragu dan bahkan ada yang diam. Padahal, saya yakin mereka sebenarnya mampu, hanya saja belum menemukan cara yang membuat mereka lebih tertarik dan mudah mengingat. Dengan kondisi tersebut, saya sebagai pendidik tidak bisa membiarkan hal ini terus berlanjut. Semua siswa harus memiliki kesempatan untuk aktif, mampu memahami isi cerita, dan mengingat kembali alur maupun tokoh dalam cerpen. Karena itu, saya perlu membuat perencanaan dengan memilih metode yang lebih tepat dan sesuai dengan permasalahan yang ada.”<sup>56</sup>

Sebelum menentukan metode pembelajaran, guru terlebih dahulu perlu mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa. Dengan memahami kendala yang muncul dalam proses belajar, guru dapat merancang perencanaan yang tepat sebagai dasar dalam mengambil keputusan dan langkah awal penyusunan proses pembelajaran.

---

<sup>56</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 30 WIB.





**Gambar 4.4** Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia Kelas V MI Nurul Islam Semarang Bapak Badrus Sholeh S.Pd.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, guru tidak hanya berfokus pada materi “Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita”, tetapi juga mengembangkan pembelajaran pada materi lain yang relevan, salah satunya adalah “Majas”. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang beragam dan mampu memahami keterkaitan antar materi. Penerapan metode gamifikasi dipandang tepat oleh guru karena dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa penerapan metode gamifikasi tidak hanya terbatas pada pembelajaran “Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita”, tetapi juga pada materi “Majas”.

Guru menjelaskan:

“Selain saya gunakan saat membahas materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, metode gamifikasi juga saya terapkan pada pembelajaran majas. Hal ini karena siswa lebih mudah memahami jenis-jenis majas jika dikemas dalam bentuk permainan, misalnya dengan kuis interaktif atau mencocokkan kalimat dengan jenis majas. Dengan cara ini, siswa tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga

berlatih mengenali majas melalui contoh cerita maupun kalimat yang mereka temui.”<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi tidak hanya membantu siswa memahami unsur intrinsik cerita, tetapi juga efektif dalam mempermudah pemahaman materi majas. Melalui aktivitas seperti kuis interaktif dan mencocokkan kalimat dengan jenis majas, siswa lebih mudah mengenali berbagai jenis majas tanpa hanya menghafal, melainkan berlatih langsung melalui contoh cerita maupun kalimat. Hal ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi mampu meningkatkan keterampilan berpikir, membaca, sekaligus daya ingat siswa.

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait tahapan-tahapan dalam perencanaan penerapan metode gamifikasi:

#### **a. Menyiapkan materi pembelajaran**

Setelah peneliti menanyakan terkait dengan keterampilan membaca dan daya ingat siswa, langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu menanyakan tentang perencanaan yang dilakukan guru mulai dari pemilihan cerpen yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahasa Indonesia kelas V mengenai pemilihan materi cerpen, guru menyampaikan bahwa:

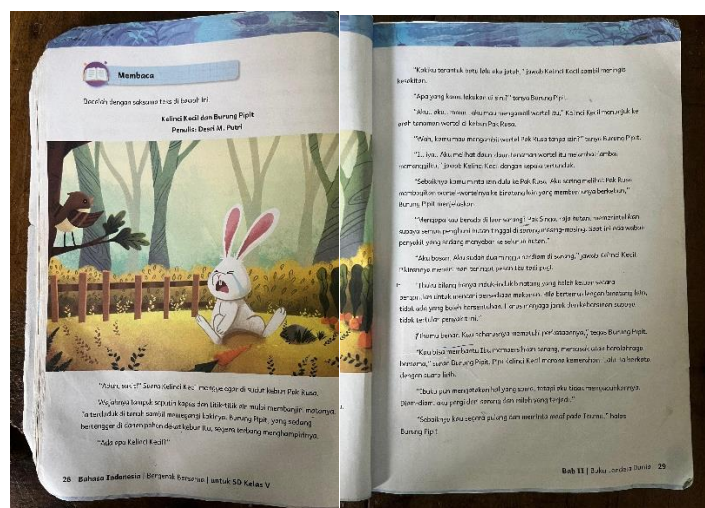
“Untuk memilih materi cerpen, saya sesuaikan dengan kemampuan siswa. Saya pilih cerita yang sederhana, bahasanya mudah dipahami, alurnya jelas, dan ada pesan moralnya. Cerita *”Kelinci Kecil dan Burung Pipit”* yang ada dalam buku mata pelajaran Bahasa Indonesia, saya gunakan karena dekat dengan dunia anak-anak,

---

<sup>57</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 50 WIB.

tokohnya mudah diingat, dan ada nilai kehidupan yang bisa dijadikan teladan. Dengan begitu anak-anak lebih tertarik membaca dan mudah mengingat isi ceritanya. Selain itu, dari cerita yang sama saya juga mengambil contoh untuk materi majas. Sehingga anak-anak bisa belajar unsur intrinsik cerita sekaligus mengenali majas melalui teks yang sudah dipelajari.”<sup>58</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat dipahami bahwa guru mempertimbangkan perkembangan kognitif, minat, serta kebutuhan siswa dalam memilih bacaan dan menyiapkan materi. Pemilihan cerpen “Kelinci Kecil dan Burung Pipit” tidak hanya ditujukan untuk melatih keterampilan membaca dan daya ingat siswa melalui alur sederhana, tokoh yang mudah diingat, dan pesan moral yang relevan, tetapi juga menjadi sumber bahan ajar untuk materi majas. Dengan menggunakan satu teks yang sama, guru dapat mengintegrasikan pembelajaran unsur intrinsik cerita sekaligus memperkenalkan majas.



**Gambar 4.5** Materi Cerita Pendek Pada Buku Ajar Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semarang

<sup>58</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semarang Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08.50 WIB.

### **b. Langkah-Langkah Penyusunan Modul Ajar**

Setelah menanyakan terkait materi cerpen yang digunakan, peneliti menanyakan terkait langkah-langkah penyusunan modul ajar. Hal ini meliputi perumusan tujuan pembelajaran, persiapan bahan ajar, media, strategi, metode, dan teknik yang akan diterapkan guru dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, beliau menyampaikan terkait persiapan yang dilakukan yaitu:

“Sebelum mengajar, saya selalu menyiapkan modul ajar terlebih dahulu. Modul ajar ini saya susun dengan merumuskan tujuan pembelajaran, lalu menentukan pendekatan, strategi, metode, media, dan teknik yang sesuai. Karena saya menggunakan metode gamifikasi, maka di dalam modul sudah saya masukkan aktivitas permainan dan sistem poin yang mendukung pembelajaran. Saya juga menyiapkan dua modul ajar, satu untuk materi “Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita” dan satu lagi untuk materi “Majas”. Kedua modul itu saya gunakan di hari yang berbeda agar tujuan pembelajaran lebih terarah.”<sup>59</sup>

Dari hasil wawancara dapat dipahami bahwa guru menyusun modul ajar secara sistematis. Perencanaan dimulai dari perumusan tujuan hingga pemilihan strategi yang sesuai dengan metode gamifikasi. Adanya dua modul ajar yang berbeda, yaitu mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen dan majas, memperlihatkan bahwa guru menyesuaikan perangkat

---

<sup>59</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

pembelajaran dengan kebutuhan materi. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa guru tidak hanya berfokus pada pemahaman cerita, tetapi juga memperluas keterampilan siswa dalam memahami majas sebagai bagian dari bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti kemudian menanyakan lebih lanjut mengenai proses penyusunan Modul Ajar beserta langkah-langkah yang dilakukan oleh Bapak Badrus Sholeh, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, bahwa:

“Dalam menyusun modul ajar itu yang paling penting menurut saya ya pertama merumuskan tujuan pembelajaran dulu. Setelah itu baru saya tentukan pendekatan, model, metode, dan media yang akan dipakai. Nah, penyusunan modul ajar ini biasanya saya susun ke dalam tiga bagian, yaitu pendahuluan, inti, sama penutup. Pada bagian pendahuluan, saya menyiapkan langkah untuk membuka pembelajaran, memotivasi siswa, dan menjelaskan sistem gamifikasi yang akan digunakan. Jadi anak-anak tahu nanti ada tantangan, poin, dan juga reward sederhana seperti stiker bintang. Kalau di kegiatan inti, semua perencanaan tadi saya jalankan. Saya menggunakan pendekatan saintifik dengan model *Team Games Tournament* (TGT), terus metodenya pakai gamifikasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Siswa saya minta membaca cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*”, lalu mereka bekerja dalam kelompok untuk menyusun potongan cerita, menjawab pertanyaan, mendiskusikan unsur intrinsik cerita, sampai menceritakan kembali isi bacaan. Semua kegiatan itu saya beri poin dan dicatat di papan skor supaya anak-anak lebih semangat. Terakhir di kegiatan penutup, saya ajak mereka refleksi, menyimpulkan isi cerita dan pesan moral, lalu memberikan apresiasi dan motivasi. Dengan cara seperti itu anak-anak jadi lebih aktif, lebih mudah memahami isi cerpen, dan lebih ingat jalan ceritanya.”<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

Selanjutnya pada materi “Majas” bapak Badrus Sholeh juga menjelaskan bahwa:

“Selain pada materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, saya juga membuat modul ajar berbeda untuk materi ‘Majas’. Namun, prinsip penyusunannya tetap sama, hanya menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan jenis aktivitas yang dilakukan oleh siswa.”<sup>61</sup>

Dari hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa guru menyusun modul ajar secara runtut dan sistematis, dimulai dari merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan pendekatan saintifik, memilih *model Team Games Tournament* (TGT), hingga menetapkan metode seperti gamifikasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Struktur modul ajar dibagi menjadi pendahuluan, inti, dan penutup. Media yang digunakan meliputi potongan urutan cerita, papan skor, dan stiker bintang sebagai bentuk penghargaan. Modul ajar dibuat terpisah untuk materi “Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Cerita” dan materi “Majas”, namun keduanya memiliki pola perencanaan yang sama.

Kemudian setelah peneliti mengetahui penyusunan modul ajar serta langkah awal yang dilakukan guru dalam tahap perencanaan, peneliti melanjutkan dengan menanyakan terkait alasan menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. selaku guru pengampu, beliau menyampaikan bahwa:

---

<sup>61</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 45 WIB.

“Saya memilih metode gamifikasi karena anak-anak cepat bosan kalau pembelajaran hanya ceramah. Dengan gamifikasi, mereka merasa seperti bermain tapi tetap belajar. Unsur permainan seperti poin dan penghargaan membuat mereka aktif dan semangat membaca.”<sup>62</sup>

Dari hasil wawancara dapat dipahami bahwa guru menekankan penggunaan metode gamifikasi sebagai pendekatan utama dalam perencanaan pembelajaran membaca cerpen. Metode gamifikasi dipandang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui tantangan, sistem poin, dan reward sederhana yang mendorong motivasi siswa.

#### **c. Merancang Aktivitas dan Tantangan berbasis Gamifikasi**

Setelah menanyakan terkait metode yang digunakan, peneliti menanyakan terkait perancangan aktivitas gamifikasi dalam pembelajaran, guru menyampaikan bahwa:

“Dalam materi cerpen, saya menggunakan metode gamifikasi dengan beberapa aktivitas permainan. Pertama, siswa membaca cerita bersama-sama. Setelah itu saya buat siswa menjadi tiga kelompok, lalu saya siapkan potongan-potongan cerita yang harus mereka susun sesuai alur. Kemudian mereka menjawab pertanyaan isi bacaan, mendiskusikan unsur-unsur intrinsik, dan menceritakan kembali isi cerita. Semua aktivitas ini diberi poin yang saya catat di papan tulis. Untuk kelompok dengan poin terbanyak, saya berikan reward sederhana berupa stiker bintang. Dengan begitu anak-anak lebih bersemangat, mudah memahami isi cerita, dan daya ingat mereka juga terlatih.”<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

<sup>63</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

Wawancara ini memperlihatkan bahwa guru menggunakan metode gamifikasi pada materi cerpen dengan menekankan keterampilan membaca pemahaman dan daya ingat siswa terhadap cerita. Aktivitas seperti menyusun potongan cerita dan menjawab pertanyaan isi bacaan mendorong siswa lebih aktif terlibat. Pemberian poin dan reward sederhana memperkuat motivasi, sehingga siswa tidak hanya membaca tetapi juga berkompetisi secara sehat untuk memahami isi cerpen.

Adapun terkait perancangan aktivitas gamifikasi pada materi majas tidak jauh berbeda dengan yang digunakan pada materi cerpen. Guru menyampaikan bahwa:

“Untuk materi majas, saya juga memakai metode gamifikasi. Aktivitasnya hampir sama dengan cerpen, hanya saja kontennya berbeda. Saya buat permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas, kuis interaktif kemudian siswa berdiskusi untuk membuat kalimat baru menggunakan jenis majas dan perwakilan setiap kelompok untuk memaparkannya. Semua aktivitas diberi poin yang saya tulis di papan tulis, dan kelompok dengan poin terbanyak mendapat stiker bintang. Walaupun metodenya sama, anak-anak merasa tertantang karena materi majas berbeda dengan cerpen yang mereka pelajari sebelumnya.”<sup>64</sup>

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru tetap konsisten menggunakan metode gamifikasi, namun aktivitasnya disesuaikan dengan materi majas. Permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas, kuis intraktif dan berdiskusi untuk membuat kalimat baru menggunakan jenis majas menjadi bentuk latihan yang relevan. Meski pola permainan sama

---

<sup>64</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 45 WIB.



dengan cerpen (poin dan reward), siswa tetap antusias karena tantangan baru hadir dalam bentuk materi bahasa kiasan. Hal ini membuktikan bahwa satu metode gamifikasi dapat fleksibel diterapkan pada berbagai jenis materi.

#### **d. Menyiapkan Media dan Alat bantu Pembelajaran**

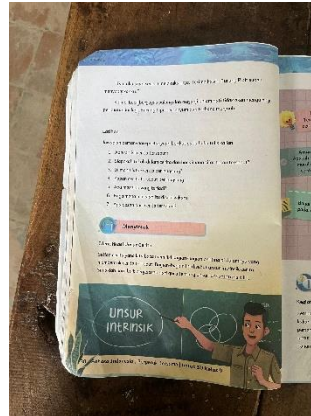
Setelah mengetahui aktivitas dari metode gamifikasi, peneliti menanyakan terkait media dan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran, Bapak badrus sholeh menjelaskan bahwa:

“Untuk pembelajaran cerpen, saya memakai media sederhana tapi efektif seperti buku ajar Bahasa Indonesia, papan tulis untuk mencatat poin setiap kelompok, potongan-potongan cerita yang sudah saya siapkan sebelumnya, serta stiker bintang untuk reward. Cerpen yang digunakan diambil dari buku Bahasa Indonesia kelas V agar sesuai dengan kurikulum. Media ini cukup membantu anak-anak lebih mudah memahami isi cerita karena mereka langsung berinteraksi dengan bahan bacaan yang sudah diolah menjadi permainan.”<sup>65</sup>

Wawancara ini menunjukkan bahwa guru memanfaatkan media yang sederhana tetapi mendukung tujuan gamifikasi. Papan tulis berfungsi sebagai alat visual untuk menampilkan poin secara terbuka, potongan cerita menjadi bahan permainan yang melatih pemahaman, sedangkan stiker bintang berfungsi sebagai bentuk apresiasi. Penggunaan teks cerpen dari buku ajar membuat kegiatan tetap relevan dengan kurikulum, sekaligus menjaga keterpaduan antara media dan tujuan pembelajaran.

---

<sup>65</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.



**Gambar 4. 6** Materi mengidentifikasi unsur instrinsik cerita pada Buku ajar siswa kelas V MI

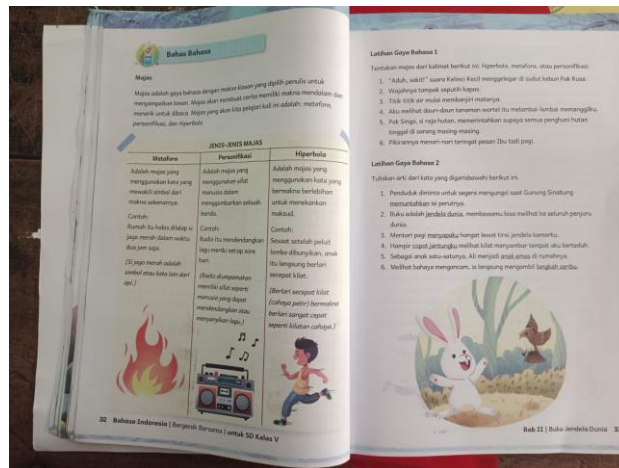
Media dan alat bantu yang digunakan pada materi majas hampir sama dengan materi cerpen, guru menjelaskan bahwa:

“Untuk materi majas, media yang saya gunakan hampir sama. Saya pakai papan tulis untuk mencatat poin, stiker bintang untuk reward, dan potongan kalimat yang sudah saya siapkan untuk dimainkan. Potongan itu berisi berbagai kalimat dengan majas tertentu yang harus dicocokkan oleh siswa. Jadi, mereka belajar mengenali jenis majas sambil bermain. Media ini sederhana tapi membuat pembelajaran lebih hidup.”<sup>66</sup>

Dalam materi majas, guru juga memanfaatkan media sederhana namun tetap relevan dengan materi. Potongan kalimat berfungsi sebagai media utama untuk melatih keterampilan siswa mengenali dan mencocokkan majas. Penggunaan papan tulis dan reward bintang tetap dipertahankan untuk menjaga semangat kompetisi. Hal ini membuktikan bahwa meskipun medianya sederhana, jika dirancang dengan baik,

<sup>66</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 45 WIB.

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa memahami materi abstrak seperti majas.



**Gambar 4.7** Materi Majas pada Buku ajar siswa kelas V MI

#### e. Menentukan Sistem Poin dan Penghargaan

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait sistem poin dan penghargaan yang digunakan dalam kegiatan gamifikasi, guru menjelaskan bahwa:

“Sistem poin dan penghargaan yang saya terapkan sebenarnya sama, baik untuk materi cerpen maupun majas. Jadi setiap aktivitas yang berhasil diselesaikan kelompok, misalnya menyusun potongan cerita, menjawab pertanyaan, atau mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang benar, mereka akan mendapatkan poin. Poin ini saya catat di papan tulis supaya terlihat jelas dan menambah semangat anak-anak. Di akhir pembelajaran, kelompok dengan poin terbanyak saya berikan reward sederhana, biasanya berupa stiker bintang atau pujian langsung di depan kelas. Walaupun ini sederhana, ternyata cara ini efektif membuat anak-anak lebih antusias, mau berusaha keras, dan termotivasi untuk memahami materi serta mengingat isi pembelajaran.”<sup>67</sup>

<sup>67</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sistem poin dan penghargaan menjadi strategi utama guru dalam mendukung keberhasilan metode gamifikasi. Penerapannya konsisten baik pada materi cerpen maupun majas, dengan memberikan poin pada setiap keberhasilan aktivitas. Transparansi poin yang ditulis di papan tulis menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat. Sementara itu, reward sederhana seperti stiker atau apresiasi verbal terbukti mampu memotivasi siswa untuk lebih fokus, aktif, serta berusaha memahami dan mengingat materi pelajaran. Dengan demikian, sistem poin dan penghargaan berperan penting dalam meningkatkan keterampilan membaca sekaligus daya ingat siswa.

## **2. Penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Setelah membahas perencanaan penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa sebagai fokus penelitian yang pertama, pada fokus penelitian yang kedua peneliti akan membahas tentang pelaksanaan penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura.

Pelaksanaan penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat pada siswa kelas V dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Proses pembelajaran berlangsung mulai pukul

07.00–12.00 WIB, namun untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V dijadwalkan pada pukul 07.30–09.00 WIB.<sup>68</sup>

Adapun kegiatan dari pelaksanaan penerapan metode gamifikasi terhadap peningkatan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V yang peneliti temukan pada saat observasi yaitu terdapat beberapa tahapan proses pembelajaran. Tahapan pelaksanaan penerapan metode gamifikasi ini disesuaikan dengan modul ajar yang telah disusun oleh Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Modul ajar yang dibuat memuat tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.<sup>69</sup> Hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. adalah sebagai berikut:

“Ada beberapa tahap yang saya laksanakan dek, sesuai dengan modul ajar yang sudah saya buat. Pada kegiatan pendahuluan saya membuka pembelajaran dengan salam, doa, apersepsi, dan menjelaskan aturan main gamifikasi. Selanjutnya pada kegiatan inti saya melaksanakan apa yang sudah direncanakan, yaitu membaca cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*”, kerja kelompok, permainan menyusun cerita, menjawab pertanyaan, kuis, dan diskusi yang semuanya menggunakan sistem poin. Setelah kuis selesai, siswa saya minta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil bacaannya dan menyampaikan kembali isi cerita yang sudah mereka pahami. Terakhir, pada kegiatan penutup saya ajak siswa untuk refleksi, menyimpulkan isi cerita, serta memberi apresiasi dan motivasi supaya mereka lebih semangat belajar.”<sup>70</sup>

Setelah menyusun modul ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran, selanjutnya masuk pada tahapan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan

<sup>68</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

<sup>69</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

<sup>70</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa kelas V. Tahapan pelaksanaan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (penerapan metode gamifikasi), dan kegiatan penutup.

Selain pada materi cerpen, metode gamifikasi juga diterapkan pada pembelajaran majas dengan tahapan yang sama, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Adapun hasil wawancara pada guru bahasa indonesia kelas V sebagai berikut:

“Untuk materi majas, tahapannya sama. Pada pendahuluan saya buka pelajaran dengan salam, doa, apersepsi, dan mengingatkan kembali aturan main gamifikasi. Pada kegiatan inti, anak-anak saya minta membaca kembali cerpen “Kelinci Kecil dan Burung Pipit” untuk menemukan kalimat-kalimat yang mengandung majas. Setelah itu anak-anak saya ajak bermain mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang tepat, kuis, diskusi kelompok, serta mencari contoh majas baru baik yang mereka temui dalam cerpen maupun diluar cerpen. Setelah itu, beberapa siswa saya minta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dalam membuat kalimat baru yang mengandung majas dan menjelaskan jenisnya. Semua aktivitas itu saya beri poin supaya mereka lebih semangat. Pada penutup, saya ajak siswa menyimpulkan materi, memberikan motivasi, dan memberi apresiasi sederhana bagi kelompok yang paling aktif.”<sup>71</sup>

Penerapan metode gamifikasi pada materi majas menggunakan pola yang sama dengan pembelajaran cerpen, yaitu dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Perbedaannya terletak pada fokus tujuan: siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga menganalisis kalimat dalam cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*” untuk menemukan majas. Aktivitas inti melibatkan membaca cerpen, mengidentifikasi kalimat yang

---

<sup>71</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 50 WIB.

mengandung majas, mencocokkannya dengan jenis majas yang sesuai, serta mengikuti kuis dan diskusi. Presentasi hasil kelompok di depan kelas memperkuat pemahaman sekaligus melatih kepercayaan diri siswa. Poin dan penghargaan tetap digunakan sebagai strategi menjaga motivasi belajar. Dengan demikian, gamifikasi terbukti efektif mendukung keterampilan membaca, mengingat, serta kemampuan analisis siswa dalam memahami majas.

**a. Tahap Pembukaan/Pendahuluan**

Pada tahap ini Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama sebelum pelajaran dimulai. Selanjutnya guru menyapa siswa mengenai kabar dan mengecek kehadiran. Setelah itu, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa membaca cerita pendek serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru kemudian menjelaskan aturan main gamifikasi yang akan digunakan, seperti adanya tantangan, sistem poin, dan reward sederhana berupa stiker bintang, agar siswa termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun hasil wawancara kepada Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. mengenai proses tahap pendahuluan pembelajaran adalah sebagai berikut:

“Apabila sudah membuka dengan salam dan doa, saya biasanya menyapa anak-anak dengan menanyakan kabar mereka dan sekaligus mengabsen kehadiran. Setelah itu saya melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman mereka membaca cerita, kemudian saya meminta siswa membuka buku Bahasa

Indonesia sesuai materi yang akan dipelajari, yaitu cerpen '*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*'. Setelah itu saya memberikan penjelasan singkat tentang isi cerpen, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan aturan gamifikasi yang akan digunakan supaya mereka lebih termotivasi.”<sup>72</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sebelumnya, peneliti kemudian melakukan wawancara lanjutan pada kesempatan berbeda. Wawancara ini difokuskan pada penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran materi “Majas” khususnya pada tahap kegiatan pembuka atau pendahuluan. Adapun pernyataan guru adalah sebagai berikut:

“Kalau kegiatan pembuka atau pendahuluan dek, urutannya tetap sama seperti biasanya. Saya awali dengan salam, doa bersama, menyapa siswa, dan mengecek kehadiran. Bedanya, karena hari ini materinya majas dengan menggunakan cerpen '*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*', maka di bagian pendahuluan saya menjelaskan tujuan pembelajaran sekaligus aturan main gamifikasi, seperti sistem poin dan reward yang akan digunakan.”<sup>73</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat dipahami bahwa guru tetap mempertahankan pola umum kegiatan pendahuluan, namun menyesuaikan isi pembuka dengan tujuan pembelajaran majas. Guru menekankan pentingnya menjelaskan aturan gamifikasi sejak awal agar siswa memahami sistem yang berlaku. Hal ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan, karena

---

<sup>72</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

<sup>73</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 50 WIB.



mereka sudah mengetahui bahwa setiap aktivitas akan dinilai melalui poin dan dapat memperoleh reward.

#### **b. Kegiatan Inti**

Inti dari seluruh proses penerapan metode gamifikasi terdapat pada tahap kegiatan inti, yaitu tahap di mana siswa membaca cerpen, memahami isi bacaan melalui aktivitas permainan, serta mengingat kembali jalan cerita. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas terkait tahapan penerapan metode gamifikasi dalam materi “Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Cerita” adalah sebagai berikut:

“Sebenarnya pada tahap kegiatan inti dengan metode gamifikasi ini yang paling penting dek, karena di tahap inilah ditentukan berhasil atau tidaknya penerapan gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa.”<sup>74</sup>

Setelah melalui tahap kegiatan pendahuluan, guru melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran. Pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas, yaitu membaca dan menjawab pertanyaan terkait teks cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*” serta mengidentifikasi unsur instrinsik cerita, kemudian mengarahkan siswa untuk mengikuti berbagai aktivitas gamifikasi yang telah dirancang guna meningkatkan keterampilan membaca dan daya ingat mereka.

---

<sup>74</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.



**Gambar 4. 8** Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan di bahas

Gambar materi tersebut merupakan orientasi awal pembelajaran yang diberikan guru pada siswa, setelah siswa menyimak penjelasan guru pada pendahuluan tadi, selanjutnya pada bagian ini guru meminta siswa untuk membaca bersama cerpen '*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*' dengan intonasi dan tanda baca yang tepat. Selain itu, guru memberikan penekanan pada pemahaman unsur intrinsik cerita, meliputi tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat, agar siswa tidak hanya membaca tetapi juga mampu memahami struktur serta makna yang terkandung dalam cerpen. Setelah itu, guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok dan menjelaskan bahwa setiap aktivitas yang mereka lakukan akan bernilai poin yang dicatat pada papan skor. Dengan cara ini, proses pembelajaran tidak hanya melatih keterampilan membaca dan pemahaman cerita, tetapi juga menumbuhkan motivasi melalui sistem gamifikasi yang menyenangkan.<sup>75</sup>

<sup>75</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura



**Gambar 4. 9** Kegiatan Siswa membaca bersama Cerpen “*Kelinci kecil dan burung pipit*”

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah menyusun urutan cerita. Pada tahap ini, guru membagikan lima potongan cerita kepada setiap kelompok untuk disusun kembali menjadi alur yang runtut. Siswa terlihat bekerja sama dengan baik dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan tugas tersebut. Sebagai bentuk apresiasi, kelompok yang berhasil menyusun potongan cerita dengan benar memperoleh tambahan poin yang dicatat di papan skor, sehingga menambah semangat siswa untuk lebih teliti dan kompak dalam bekerja.<sup>76</sup>



**Gambar 4. 10** Antusias siswa dalam kegiatan menyusun urutan cerita

<sup>76</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

Tahap kedua yang dilakukan dalam kegiatan inti adalah kuis. Pada tahap ini, guru memberikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*”. Pertanyaan yang diajukan tidak hanya menyangkut detail cerita, seperti tokoh, latar, dan alur, tetapi juga menyinggung makna serta pesan moral yang terkandung di dalamnya. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab, dan kelompok yang berhasil memberikan jawaban dengan tepat memperoleh poin tambahan. Poin yang diberikan pun disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal, sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan teliti dalam memahami isi bacaan. Suasana kelas menjadi hidup karena siswa bersemangat menjawab pertanyaan demi menambah perolehan poin kelompoknya. Dengan adanya kuis ini, keterampilan membaca pemahaman sekaligus daya ingat siswa dapat terasah, karena mereka dituntut untuk mengingat kembali isi cerita secara rinci dan menyampaikannya dengan jelas.<sup>77</sup>



**Gambar 4. 11** Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan Kuis

<sup>77</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

Kegiatan gamifikasi yang terakhir adalah diskusi kelompok yang diakhiri dengan presentasi. Pada tahap ini, setiap kelompok diinstruksikan untuk mendiskusikan kembali isi cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*” yang telah mereka baca dan pahami sebelumnya. Diskusi dilakukan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap alur cerita, tokoh, latar, konflik, serta amanat yang terkandung di dalam cerita. Setelah selesai berdiskusi, masing-masing kelompok diminta menunjuk satu orang perwakilan untuk menceritakan kembali isi cerpen di depan kelas. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam mengingat jalan cerita secara runtut, tetapi juga mengasah keterampilan mereka dalam menyampaikan pendapat secara lisan. Suasana kelas menjadi lebih interaktif karena setiap kelompok berusaha memberikan penampilan terbaik demi mendapatkan poin tambahan yang dicatat pada papan skor.<sup>78</sup>



**Gambar 4. 12** Perwakilan kelompok dalam presentasi menceritakan kembali isi cerita

Berdasarkan hasil observasi mengenai penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan materi cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*”, guru melaksanakan kegiatan

<sup>78</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

pembelajaran sesuai dengan alur gamifikasi yang telah dirancang dalam modul ajar. Hal ini terlihat dari kesesuaian antara deskripsi kegiatan yang tercantum dalam perencanaan dengan praktik pelaksanaan di kelas.<sup>79</sup>

Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca sekaligus melatih daya ingat mereka melalui berbagai aktivitas gamifikasi. Pada tahap awal, siswa diarahkan untuk membaca cerpen secara mandiri guna melatih keterampilan membaca dan memahami isi bacaan. Selanjutnya, melalui diskusi kelompok, siswa dapat saling bertukar gagasan sekaligus memperdalam pemahaman terhadap alur cerita, tokoh, dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Aktivitas menyusun urutan cerita dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap isi cerpen. Tahap terakhir, yakni menceritakan kembali isi cerita di depan kelas, menjadi sarana bagi siswa untuk mengulang informasi yang telah dipelajari, sehingga pemahaman mereka semakin mantap dan daya ingat terhadap jalan cerita menjadi lebih kuat.

Dari paparan data hasil observasi di atas mengenai pelaksanaan penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa, pada bagian kegiatan inti guru menjelaskan bahwa terdapat beberapa

---

<sup>79</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Seluruh rangkaian kegiatan inti tersebut kemudian dilanjutkan dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

“Pada kegiatan inti ini dek, saya mengeksekusi perencanaan yang sudah dibuat, dan saya menyusunnya dalam beberapa tahap sesuai dengan metode gamifikasi yang dipilih untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa. Tahap pertama saya mulai dengan meminta siswa membaca dan mengamati cerpen *‘Kelinci Kecil dan Burung Pipit’* yang ada di buku Bahasa Indonesia kelas V. sembari siswa membaca saya menekankan agar siswa membaca dengan intonasi yang tepat dan lebih memerhatikan pada unsur instrinsik yang ada dalam cerita. Setelah membaca, siswa saya bagi ke dalam tiga kelompok. Setiap kelompok kemudian saya berikan potongan cerita untuk disusun kembali menjadi alur yang runtut. Di sini mereka berdiskusi, saling mendengarkan, dan memperhatikan gagasan dari anggota kelompoknya. Tahap berikutnya, saya memberikan beberapa pertanyaan seputar isi cerita, seperti siapa tokohnya, bagaimana alurnya, dan apa pesan moral yang bisa diambil. Siswa saya beri waktu untuk memikirkan jawabannya agar lebih fokus memahami isi cerita. Selanjutnya pada tahap terakhir, setiap kelompok saya minta menunjuk perwakilan untuk menceritakan kembali isi cerpen di depan kelas. Siswa lain juga saya dorong untuk mendengarkan dengan baik serta memberikan tanggapan atas presentasi temannya. Semua aktivitas tersebut bernilai poin yang saya catat di papan skor, dan pada akhirnya saya umumkan hasilnya sekaligus memberikan reward sederhana.”<sup>80</sup>

Berdasarkan wawancara tersebut, dijelaskan bahwa dalam penerapan metode gamifikasi guru membagi kegiatan inti ke dalam beberapa tahapan. Tahapan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan memperkuat daya ingat siswa, sehingga mereka lebih aktif, terlibat, serta mampu memahami isi cerita dengan lebih baik.

---

<sup>80</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

Pada tahap kegiatan inti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Majas”, guru menerapkan metode gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang. Proses kegiatan diawali dengan guru meminta siswa membaca kembali cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*” yang sebelumnya telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pembacaan ulang ini bertujuan agar siswa dapat menemukan kalimat-kalimat dalam cerita yang mengandung majas, seperti majas personifikasi, metafora, atau hiperbola.<sup>81</sup>



**Gambar 4.13** siswa membaca kembali cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*” dan membaca materi majas

Setelah siswa selesai membaca, guru membagi siswa menjadi tiga kelompok lalu mengajak siswa mengikuti permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang tepat. Dalam permainan ini, siswa bekerja secara berkelompok dan berkompetisi untuk menjawab dengan cepat dan benar. Setiap kelompok yang berhasil mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang sesuai akan memperoleh poin tambahan, yang dicatat di papan skor kelas.

<sup>81</sup> Data observasi pada tanggal 19 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura



Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kuis interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep majas. Guru memberikan beberapa kalimat baru dan meminta siswa menentukan jenis majas yang digunakan. Siswa yang menjawab dengan benar memperoleh poin tambahan, sedangkan yang belum tepat diberi kesempatan berdiskusi dan memperbaiki jawabannya.

Selanjutnya, guru memfasilitasi diskusi kelompok di mana siswa berdialog mengenai fungsi dan makna majas dalam cerita yang dibacanya. Setiap kelompok kemudian diminta memberikan contoh kalimat baru yang mengandung majas, baik yang mereka temukan dari cerpen maupun hasil kreasi sendiri lalu perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan ke depan.<sup>82</sup>

Berdasarkan hasil observasi terhadap penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi “Majas”, guru melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam modul ajar. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap bentuk dan makna majas.

Sebagaimana dijelaskan oleh Bapak Badrus Sholeh, S.Pd., kegiatan inti dilakukan melalui permainan membaca ulang cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*”, mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang tepat, kuis interaktif, dan diskusi kelompok. Guru memberikan

---

<sup>82</sup> Data observasi pada tanggal 19 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

poin dan *reward* untuk memotivasi siswa agar aktif, semangat, dan lebih mudah memahami materi majas.

“Pada kegiatan inti materi majas ini, saya menerapkan metode gamifikasi dengan tahapan yang sudah saya siapkan dalam modul ajar. Kegiatan pertama saya awali dengan meminta siswa membaca kembali cerpen ‘*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*’ yang sebelumnya sudah mereka pelajari. Tujuannya supaya mereka bisa menemukan sendiri kalimat-kalimat yang mengandung majas seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola. Setelah membaca, saya beri waktu kepada siswa untuk berpikir dan menandai kalimat yang mengandung majas, supaya mereka bisa benar-benar memahami sebelum masuk ke tahap permainan. Tahap selanjutnya saya membagi siswa menjadi tiga kelompok dan mulai permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang tepat. Dalam permainan ini setiap kelompok saya minta berdiskusi dulu untuk menentukan jawaban yang benar. Setelah itu, mereka berkompetisi untuk mencocokkan kalimat dengan cepat dan tepat. Setiap kelompok yang benar akan mendapat poin, dan poinnya saya catat di papan skor kelas. Tahap berikutnya, saya lanjutkan dengan kuis interaktif. Saya bacakan beberapa kalimat baru, lalu siswa diminta menebak jenis majas yang digunakan. Kalau jawabannya benar mereka mendapat poin tambahan, kalau salah mereka saya beri kesempatan untuk berdiskusi dan memperbaikinya. Terakhir, setiap kelompok saya minta mempresentasikan hasil diskusi mereka tentang fungsi dan makna majas yang ditemukan, sekaligus membuat contoh kalimat baru yang mengandung majas. Dari sini saya bisa melihat sejauh mana mereka memahami materi dan mampu berkreasi.”<sup>83</sup>

### c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru memandu siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana seperti apa hal baru

---

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 50 WIB.

yang mereka pelajari dari cerpen “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*”, bagaimana pengalaman mereka mengikuti permainan, serta kesulitan apa yang mereka hadapi selama membaca maupun saat menyelesaikan tantangan. Pertanyaan reflektif ini bertujuan untuk menggali pengalaman belajar siswa sekaligus mengukur sejauh mana keterlibatan mereka dalam kegiatan. Dengan memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan jawaban secara bergiliran, guru membantu menguatkan pemahaman dan menumbuhkan rasa percaya diri.<sup>84</sup>

Selanjutnya, guru bersama siswa menyimpulkan kembali isi bacaan, mengidentifikasi pesan moral dari cerita, serta memberikan apresiasi kepada semua kelompok. Pada akhir kegiatan, guru mengumumkan hasil poin yang telah diraih, memberikan reward simbolis, dan menutup pembelajaran dengan doa bersama. Tahap ini juga dilengkapi dengan refleksi pencapaian peserta didik, tindak lanjut bagi siswa yang belum tuntas, serta informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Dengan cara demikian, kegiatan penutup bukan hanya menjadi formalitas akhir, melainkan sarana untuk memperkuat daya ingat siswa terhadap isi cerita, memberi motivasi belajar, serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

---

<sup>84</sup> Data observasi pada tanggal 13 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura



**Gambar 4. 14** Pemberian reward bintang pada masing-masing kelompok

Dari hasil wawancara yang diperoleh peneliti pada kegiatan penutup, guru menjelaskan bahwa tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk merepleksi dan mengingatkan siswa terhadap apa yang telah mereka pelajari. Sebagaimana disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, Bapak Badrus Sholeh, S.Pd., bahwa:

“Kalau di kegiatan penutup, biasanya saya ajak anak-anak untuk refleksi dulu. Saya tanyakan apa yang mereka pelajari dari cerita tadi, bagian mana yang paling mereka ingat, dan bagaimana pengalaman mereka saat ikut permainan. Dari jawaban itu saya bisa lihat sejauh mana mereka memahami isi cerpen dan mengingat alurnya. Saya juga mengajak siswa menyimpulkan kembali isi cerita bersama-sama, terutama tokoh, alur, dan pesan moral yang bisa diambil. Setelah itu saya umumkan perolehan poin tiap kelompok, lalu saya beri reward sederhana berupa stiker bintang atau gelar kelompok terbaik. Reward ini sederhana, tapi cukup membuat mereka lebih semangat. Di akhir pelajaran, saya memberikan motivasi supaya mereka mau membaca cerita lain di rumah, dan menutup pembelajaran dengan doa bersama. Dengan cara ini, anak-anak bisa mengulang kembali isi bacaan, dapat apresiasi atas

usahanya, dan tetap termotivasi untuk belajar di pertemuan berikutnya.”<sup>85</sup>

Selanjutnya, kegiatan penutup pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Majas” dilaksanakan dengan kegiatan refleksi. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, seperti: apa yang dimaksud dengan majas, sebutkan tiga contoh majas yang ditemukan dalam cerpen, dan apa fungsi majas dalam membuat cerita lebih menarik.

Setelah sesi refleksi, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari itu serta mengumumkan kelompok dengan perolehan poin tertinggi sebagai bentuk apresiasi. Guru kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama dan di tutup dengan salam.<sup>86</sup>

Dari hasil observasi di atas, di dukung oleh hasil wawancara yang dismapaikan oleh Bapak Badrus Sholeh selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa indonesia kelas V bahwasanya:

“Pada kegiatan penutup ini juga tidak jauh berbeda dengan kegiatan penutup pada materi cerpen. Saya memberikan beberapa pertanyaan reflektif kepada siswa sebagai bentuk evaluasi dari pembelajaran materi majas, misalnya dengan menanyakan kembali pengertian majas dan contohnya dalam cerpen yang telah dibaca. Setelah itu, saya bersama siswa menyimpulkan isi pembelajaran hari itu, kemudian saya mengingatkan tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Setelah kegiatan selesai, pembelajaran

---

<sup>85</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 13 agustus 2025. 08. 50 WIB.

<sup>86</sup> Data observasi pada tanggal 19 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

ditutup dengan doa bersama dan salam. Semua langkah tersebut saya sesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat dalam modul ajar.”<sup>87</sup>

Hasil observasi di lapangan menguatkan hal tersebut. Terlihat bahwa siswa aktif menjawab ketika guru melakukan refleksi, bahkan beberapa siswa dengan antusias menyebutkan bagian cerita yang paling mereka sukai maupun contoh kalimat yang mengandung majas dari cerpen “Kelinci Kecil dan Burung Pipit”. Saat guru mengumumkan perolehan poin, suasana kelas menjadi riuh penuh semangat, dan reward sederhana seperti stiker bintang disambut gembira oleh siswa. Aktivitas ini menunjukkan bahwa kegiatan penutup benar-benar mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerita dan jenis-jenis majas, sekaligus meningkatkan motivasi dan daya ingat mereka melalui pengulangan dan apresiasi.<sup>88</sup>

### **3. Implikasi penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Implikasi atau dampak yang ditimbulkan diperoleh setelah peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagaimana teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pada kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan, penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. memberikan

---

<sup>87</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 19 agustus 2025. 08. 50 WIB.

<sup>88</sup> Data observasi pada tanggal 19 Agustus 2025. MI Islam Semar Pamekasan Madura

dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca cerpen dan pemahaman materi majas siswa.

a. Motivasi dan Minat Siswa

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa metode gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam membaca cerpen. Sebagian besar siswa mengaku lebih antusias ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem permainan dan tantangan.

Rahman sebagai perwakilan dari kelompok satu menyatakan:

“Saya jadi semangat Pak, karena belajar cerpen pakai permainan itu seru. Ada poin dan tantangan, jadi rasanya kayak lomba tapi sambil belajar. Saya paling suka waktu dikasih stiker bintang, jadi pengen menang lagi di pertemuan berikutnya.”<sup>89</sup>

Shohib dari kelompok tiga juga menyampaikan bahwa:

“Saya jadi lebih semangat membaca waktu ada permainan susun cerita, soalnya kami ingin dapat poin dan bintang. Waktu Pak Badrus membagi kelompok dan menjelaskan kalau kelompok yang paling cepat menyusun urutan cerita akan mendapat poin tertinggi, saya langsung berusaha membaca ceritanya lebih teliti supaya tidak salah. Biasanya kalau hanya disuruh baca biasa, saya cepat bosan, tapi kalau pakai permainan begini jadi lebih seru dan ingin menang.”<sup>90</sup>

Pernyataan tersebut diperkuat oleh keterangan guru Bahasa Indonesia, Bapak Badrus Sholeh, S.Pd., yang mengatakan:

“Kalau dari pengamatan saya, anak-anak memang jauh lebih semangat belajar waktu pakai metode gamifikasi. Mereka antusias

---

<sup>89</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>90</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

dari awal sampai akhir pelajaran, apalagi kalau sudah masuk sesi permainan dan pengumuman skor. Bahkan yang biasanya pasif, jadi mau ikut menjawab dan bekerja sama.”<sup>91</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

b. Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Membaca Cerpen

Motivasi yang tinggi berdampak langsung pada meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami isi dan unsur intrinsik cerita. Melalui kegiatan membaca cerpen *“Kelinci Kecil dan Burung Pipit”*, siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik seperti tokoh, latar, alur, tema, dan amanat. Setelah itu, mereka mengikuti permainan menyusun potongan cerita dan kuis interaktif untuk menentukan bagian-bagian unsur intrinsik tersebut dengan tepat.

Hasil wawancara dengan walid perwakilan kelompok dua menyampaikan bahwa:

“Waktu main susun potongan cerita, saya jadi tahu urutan ceritanya dari awal sampai akhir. Saya juga bisa tahu siapa tokoh utama dan apa pesannya.”<sup>92</sup>

Aziz dari kelompok tiga juga menyampaikan bahwa:

“Kalau menjawab pertanyaan waktu kuis, saya jadi ingat tempat dan waktu kejadiannya. Jadi lebih mudah paham ceritanya. Soalnya waktu kuis, kami harus cepat menjawab pertanyaan tentang siapa

---

<sup>91</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 26 agustus 2025.

<sup>92</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025



tokoh utamanya, di mana kejadian berlangsung, dan apa yang terjadi di akhir cerita. Karena itu saya membaca cerpen lebih teliti supaya tidak lupa.”<sup>93</sup>

Sementara itu, guru Bahasa Indonesia, Bapak Badrus Sholeh, S.Pd., menjelaskan bahwa kegiatan seperti ini membuat siswa belajar tanpa tekanan:

“Dengan permainan seperti ini, anak-anak bisa memahami isi cerpen tanpa merasa terbebani. Mereka belajar sambil bermain, sehingga unsur cerita lebih mudah dipahami.”<sup>94</sup>

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu memperkuat keterampilan membaca pemahaman siswa terhadap cerita pendek, khususnya dalam mengidentifikasi dan memahami unsur intrinsik cerita. Selain itu, proses belajar yang menyenangkan membantu siswa mengingat kembali alur dan pesan cerita dengan lebih baik, sehingga daya ingat mereka terhadap isi bacaan juga meningkat secara signifikan.

#### c. Daya Ingat terhadap Isi Cerita

Setelah memahami isi bacaan, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam mengingat kembali alur dan detail cerita. Siswa dilatih untuk mengingat kembali alur cerita melalui permainan, kuis, dan kegiatan refleksi di akhir pembelajaran

---

<sup>93</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>94</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 26 agustus 2025.

Wasil perwakilan dari kelompok dua mengatakan bahwa dirinya masih ingat soal kuis terakhir yang di berikan oleh guru:

“Saya masih ingat bagian kelinci menolong burung pipit karena waktu itu jadi pertanyaan terakhir di kuis.”<sup>95</sup>

Alif dari kelompok satu juga mengatakan bahwa:

“Karena ada sistem poin, saya jadi ingat terus isi ceritanya, takut nilainya turun. Jadi sebelum permainan dimulai, saya baca ulang cerpennya biar nggak salah jawab. Waktu guru kasih pertanyaan tentang tokoh atau alur, saya langsung berusaha ingat bagian ceritanya. Soalnya kalau salah, poin kelompok bisa berkurang.”<sup>96</sup>

Bapak Badrus Sholeh S.Pd. selaku guru kelas V menambahkan bahwa:

“Anak-anak lebih mudah mengingat isi cerita karena mereka mengulang materi lewat permainan, bukan sekadar membaca. Saat bermain, mereka saling berdiskusi, menebak urutan peristiwa, tokoh, dan latar cerita. Proses itu membuat mereka tanpa sadar mengulang isi teks berkali-kali. Jadi, meskipun kegiatan dilakukan dengan suasana santai dan menyenangkan, hasilnya justru lebih maksimal.”<sup>97</sup>

Kegiatan seperti kuis interaktif dan pencatatan poin membantu siswa mengulang informasi secara alami dan menyenangkan, sehingga memperkuat daya ingat jangka panjang. Proses ini menunjukkan bahwa pengulangan dalam konteks permainan mampu memperdalam pemahaman sekaligus memperkuat retensi memori siswa terhadap isi cerita.

---

<sup>95</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>96</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>97</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 26 agustus 2025.

#### d. Kerja Sama dan Diskusi

Selain berdampak pada aspek kognitif, penerapan gamifikasi juga berpengaruh terhadap kemampuan sosial siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, kegiatan kelompok dalam gamifikasi mendorong kerja sama dan komunikasi aktif. Saat di wawancarai Rahman dari kelompok satu mengemukakan bahwa:

“Saya dan teman kelompok saya bekerjasama waktu permainan menyusun cerita. Kalau bingung, kita diskusi bareng supaya urutannya benar.”<sup>98</sup>

Pernyataan di atas didukung oleh hasil wawancara dengan alif dari kelompok satu yang menyatakan:

“Waktu main kuis kelompok, kami saling bantu biar jawabannya cepat dan dapat poin banyak. Jadi nggak ada yang diam saja, semua ikut mikir supaya kelompok kami menang.”<sup>99</sup>

Guru Badrus Sholeh, S.Pd. menuturkan bahwa kerja kelompok adalah bagian penting dalam penerapan gamifikasi karena mendorong siswa untuk berpikir bersama dan saling berbagi ide. Beliau mengemukakan bahwa:

“Diskusi antarsiswa membuat mereka saling melengkapi. Anak yang lebih cepat paham membantu temannya yang masih bingung, sehingga kerjasama dalam kelompok terjalin untuk sama-sama paham terhadap materi yang sudah dipelajari.”<sup>100</sup>

---

<sup>98</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>99</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>100</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 26 agustus 2025.

Kegiatan ini membentuk lingkungan belajar kolaboratif, karena siswa tidak hanya belajar memahami isi cerita, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi dalam kelompok.

e. Tanggapan terhadap Penghargaan

Pemberian poin dan reward sederhana seperti stiker bintang atau pujian terbukti meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa mengaku lebih berusaha memahami isi cerita agar mendapatkan penghargaan tersebut. Sesuai dengan hasil wawancara pada wasil kelompok dua yang menuturkan bahwa:

“Kalau dapat bintang, rasanya senang sekali. Jadi ingin belajar lagi biar dapat lebih banyak. Rasanya bangga waktu nama kelompok kami ditulis paling banyak di papan skor.”<sup>101</sup>

Sohib dari kelompok tiga juga mengemukakan bahwa dirinya senang saat mendapatkan bintang meskipun hanya mendapatkan 2 bintang:

“Saya jadi semangat waktu tahu kalau poinnya bisa ditukar dengan bintang. Jadi setiap kali main tebak cerita atau jawab pertanyaan, saya berusaha keras biar nggak salah. Meskipun juara 2 dan hanya dapat 2 bintang tapi saya sangat bahagia.”<sup>102</sup>

Guru Badrus Sholeh, S.Pd. menjelaskan bahwa bentuk penghargaan sederhana seperti stiker bintang atau pujian lisan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa. Beliau menyampaikan:

---

<sup>101</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>102</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

“Reward tidak harus besar, yang penting membuat anak merasa dihargai. Dari situ mereka termotivasi untuk belajar lebih baik.”<sup>103</sup>

Dengan demikian, sistem penghargaan yang dirancang dalam gamifikasi berfungsi sebagai penguat perilaku positif sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

f. Pemahaman terhadap Materi Majas

Selain pada pembelajaran cerpen, penerapan metode gamifikasi juga membawa dampak positif pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kebahasaan, khususnya majas. Pada kegiatan ini, guru menggunakan pendekatan yang serupa dengan pembelajaran cerpen, namun dengan fokus pada pengenalan dan penerapan jenis-jenis majas yang terdapat dalam cerita “*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*”. Siswa diminta membaca ulang cerpen tersebut untuk menemukan kalimat yang mengandung majas, seperti personifikasi, metafora, dan hiperbola. Setelah itu, mereka mengikuti permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang sesuai, kemudian melakukan kuis kelompok serta diskusi untuk memperkuat pemahaman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Badrus Sholeh, S.Pd. menyampaikan bahwa metode gamifikasi menjadikan pembelajaran majas lebih menyenangkan dan bermakna. Ia menuturkan bahwa:

“Anak-anak jadi paham makna majas tanpa harus menghafal. Lewat permainan mereka bisa membedakan mana yang personifikasi dan

---

<sup>103</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 26 agustus 2025.

mana yang perbandingan. Bahkan ada yang bisa membuat kalimat majas sendiri.”<sup>104</sup>

Dari hasil wawancara dengan wasil siswa kelas V MI Nurul Islam Semar, diperoleh fakta bahwa sistem permainan membantu mereka memahami dan mengingat jenis majas dengan lebih mudah. Seorang siswa menjelaskan,

“Waktu main tebak jenis majas, saya jadi tahu kalau “*angin berbisik pelan*” itu majas personifikasi. Karena sambil main, saya jadi lebih ingat.”<sup>105</sup>

Ihsan yang juga siswa kelas V mengemukakan hal serupa bahwa:

“Kalau main bareng teman, jadi lebih cepat paham. Kalau salah, teman bantu jelasin, jadi hafal terus.”<sup>106</sup>

Selain itu, pemberian poin dan reward pada materi majas juga memberikan dampak motivasional yang serupa seperti pada pembelajaran cerpen. Siswa merasa dihargai atas usahanya, sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dan tidak mudah menyerah. Bapak Badrus Sholeh selaku guru kelas lima menuturkan:

“Begitu saya umumkan kelompok yang paling banyak poinnya, anak-anak bersorak senang. Tapi yang kalah malah bilang mau belajar lebih giat supaya bisa menang minggu depan.”<sup>107</sup>

---

<sup>104</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 26 agustus 2025.

<sup>105</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>106</sup> Wawancara dengan siswa pada tanggal 26 Agustus 2025

<sup>107</sup> Hasil wawancara dengan bapak badrus sholeh guru pengampu matapelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura. Tgl. 26 agustus 2025.

Hal ini menunjukkan bahwa sistem penghargaan sederhana mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus membentuk karakter pantang menyerah.

Secara keseluruhan, implikasi penerapan metode gamifikasi baik pada materi cerpen maupun majas menunjukkan adanya peningkatan nyata dalam hal motivasi, pemahaman, kerja sama, dan daya ingat siswa. Pembelajaran menjadi lebih aktif, partisipatif, dan bermakna karena siswa terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, kuis, dan penghargaan, guru berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif tanpa mengurangi kedalaman materi ajar.

Metode gamifikasi terbukti efektif dalam mengoptimalkan potensi siswa kelas V MI Nurul Islam Semarang, baik dalam keterampilan memahami unsur intrinsik cerita maupun mengenali bentuk-bentuk majas dalam teks sastra. Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya menjadi metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga mampu membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan semangat Merdeka Belajar.

### **C. Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V MI Nurul Islam Semarang Pamekasan, diperoleh temuan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerpen dan majas, menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan keterampilan membaca dan

daya ingat siswa. Temuan ini diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dengan guru Badrus Sholeh, S.Pd., serta wawancara dengan siswa yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Adapun temuan penelitian dijabarkan melalui tiga aspek utama, yaitu perencanaan, penerapan, dan implikasi pembelajaran.

**1. Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Dalam tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan prinsip Kurikulum Merdeka. Guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia Bapak Badrus Sholeh, S.Pd. menyusun Modul ajar dengan menekankan unsur aktivitas dan keterlibatan siswa melalui elemen Gamifikasi seperti kuis, poin, papan skor, dan reward stiker bintang. Pemilihan metode gamifikasi dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca dan daya ingat siswa terhadap isi cerpen yang sebelumnya hanya disampaikan melalui metode konvensional. Dalam proses perencanaan, guru juga menyeleksi teks cerpen yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta menyesuaikan permainan agar relevan dengan tujuan pembelajaran. Perencanaan ini menunjukkan adanya upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).



Aspek yang Diamati	Temuan Lapangan
Menyiapkan Materi Pembelajaran	Guru memilih cerpen “ <i>Kelinci Kecil dan Burung Pipit</i> ” dari buku Bahasa Indonesia kelas V karena bahasanya sederhana, alurnya jelas, serta mengandung pesan moral yang dekat dengan dunia siswa.
Langkah-langkah Penyusunan Modul Ajar	Guru menyusun modul ajar secara sistematis dimulai dari perumusan tujuan, penentuan pendekatan saintifik, model Team Games Tournament (TGT), metode gamifikasi, diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan. Modul dibagi menjadi tiga bagian: pendahuluan (motivasi dan penjelasan sistem poin), inti (pelaksanaan aktivitas gamifikasi), dan penutup (refleksi dan apresiasi).
Merancang Aktivitas dan Tantangan Berbasis Gamifikasi	Pada materi cerpen, guru membuat aktivitas gamifikasi seperti menyusun potongan cerita, kuis dengan menjawab pertanyaan isi cerita, dan menceritakan kembali isi cerita. Semua aktivitas disertai sistem poin dan reward sederhana. Pada materi majas, guru membuat aktivitas gamifikasi seperti menemukan kalimat bermakna majas, permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas, kuis dan serta memberi contoh majas baru yang mereka temui dalam cerpen lalu perwakilan satu siswa dalam setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dengan membuat kalimat baru yang mengandung majas dan menjelaskan jenisnya.
Menyiapkan Media dan Alat Bantu Pembelajaran	Media yang digunakan berupa papan tulis untuk mencatat poin, potongan cerita dari cerita “ <i>Kelinci Kecil dan Burung Pipit</i> ” dan stiker bintang sebagai reward. Cerpen diambil dari buku Bahasa Indonesia agar tetap sesuai dengan kurikulum merdeka.
Menentukan Sistem Poin dan Penghargaan	Guru menetapkan sistem poin untuk setiap aktivitas yang diselesaikan dengan benar. Kelompok dengan poin terbanyak memperoleh stiker bintang dan pujian.

**Tabel 4.1** Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa

## **2. Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Pada tahap penerapan pada materi “Mengidentifikasi unsur intrinsik cerita”, guru melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur kompetisi dan kolaborasi melalui aktivitas membaca cerpen, permainan menyusun urutan cerita, kuis kelompok, mempersetasikan hasil diskusi di depan kelas dan pemberian poin. Siswa terlihat antusias dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengaku lebih bersemangat membaca karena ingin mendapatkan poin dan bintang. Aktivitas kelompok juga menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab antar siswa. Selain pada materi cerpen, metode gamifikasi juga diterapkan dalam pembelajaran majas dengan menggunakan permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas, kuis dan membuat kalimat baru menggunakan jenis majas. Guru menjelaskan bahwa melalui permainan ini, siswa dapat mengenali majas personifikasi, metafora, dan hiperbola dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berhasil meningkatkan keterlibatan, fokus, dan pemahaman siswa terhadap isi bacaan dan konsep kebahasaan.

<b>Tahap Kegiatan</b>	<b>Temuan Lapangan</b>
<b>Pendahuluan</b>	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi tentang pengalaman siswa membaca cerita

	pendek. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan menggunakan metode gamifikasi dengan sistem poin dan reward. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas agar siswa memahami fokus pada unsur intrinsik cerita seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat.
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>Kegiatan inti pada bagian ini ada 3 tahap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Pertama:</i> Siswa membaca cerpen “<i>Kelinci Kecil dan Burung Pipit</i>” secara bergantian. Guru menuntun siswa untuk mengenali bagian-bagian penting dari cerita. Aktivitas ini melatih siswa membaca dengan pemahaman serta mengingat isi bacaan. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, lalu guru membagikan potongan teks cerita dan meminta kelompok siswa menyusun kembali urutan alur dengan benar. Kelompok tercepat dan paling tepat mendapat poin. <p>Pada proses pembelajaran materi “majas” yang dilakukan sama dengan materi mengidentifikasi unsur instrinsik cerita. Namun pada materi majas guru memperkenalkan jenis-jenis majas seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola melalui contoh sederhana dari teks cerita “<i>Kelinci Kecil dan Burung Pipit</i>”. Lalu guru memberikan potongan kalimat yang ada dalam cerpen dan siswa diminta mencocokkan kalimat tersebut dengan jenis majas yang sesuai.</p> <li>• <i>Kedua:</i> Guru memberikan pertanyaan berbentuk kuis mengenai tokoh, latar, konflik, dan pesan moral. Siswa yang menjawab benar mendapat poin tambahan dan di tulis di papan skor. <p>Adapun pada materi “majas” guru membacakan kalimat yang mengandung majas, dan setiap kelompok harus menebak jenis majas tersebut dalam waktu terbatas. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan cepat.</p> <li>• <i>Ketiga:</i> Setiap kelompok berdiskusi mengenai unsur instrinik yang ada dalam cerpen “<i>Kelinci Kecil dan Burung Pipit</i>” lalu memilih satu anggota untuk menyampaikan kembali isi cerita di depan kelas. <p>Pada materi majas sama dengan materi mengidentifikasi unsur instrinsik, setiap kelompok di minta berdiskusi dan membuat kalimat baru menggunakan jenis majas yang sudah dipelajari, lalu perwakilan satu orang dari setiap kelompok untuk mempresentasikan di depan kelas.</p> </li></li></li></ul>
<b>Penutup</b>	Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran, menyimpulkan unsur-unsur cerita, dan menyebutkan

	<p>pesan moral dari cerpen. Guru mengumumkan skor tertinggi dan memberikan reward berupa stiker bintang kepada kelompok pemenang. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama.</p> <p>Pada materi “majas” guru mengajak siswa menyimpulkan makna dan fungsi majas dalam cerita, serta menegaskan bahwa majas berfungsi memperindah bahasa. Guru mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi dan memberikan reward. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama.</p>
--	--

**Tabel 4. 2** Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa

### **3. Implikasi Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman cerpen dan daya ingat siswa. Sistem poin dan penghargaan mendorong siswa untuk terus mengulang bacaan dan memperkuat ingatan mereka terhadap isi cerita. Melalui penerapan sistem poin dan papan skor, siswa menunjukkan motivasi tinggi untuk terus berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Persaingan yang sehat di antara kelompok membuat siswa berusaha memahami isi cerita dengan lebih baik agar mendapatkan nilai tertinggi. Aktivitas ini mendorong siswa untuk mengulang kembali materi secara mandiri, sehingga daya ingat terhadap alur, tokoh, dan pesan moral cerita meningkat secara signifikan. Selain itu, pada materi majas, siswa menjadi lebih memahami makna gaya bahasa dalam teks karena proses belajar dilakukan secara interaktif dan kolaboratif. Dengan demikian, metode gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterampilan

membaca cerpen, tetapi juga memperkuat daya ingat serta kemampuan memahami unsur bahasa secara kontekstual.

<b>Tahap Kegiatan</b>	<b>Temuan Lapangan</b>
Motivasi dan Minat Siswa dalam Membaca Cerpen	Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat pembelajaran dilakukan dengan sistem gamifikasi dan tantangan. Aktivitas seperti menyusun potongan cerita dan kuis membuat siswa lebih semangat membaca cerpen.
Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Membaca Cerpen	Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan memahami isi cerita, menemukan unsur intrinsik, serta membaca dengan ekspresi dan pemahaman yang lebih baik.
Daya Ingat terhadap Alur dan Isi Cerita	Permainan berbasis poin dan kuis berulang membantu siswa mengingat kembali peristiwa dalam cerita.
Kerja Sama dan Diskusi dalam Kelompok	Pembelajaran gamifikasi dilakukan secara berkelompok. Siswa berdiskusi menentukan urutan cerita, menebak tokoh utama, dan menyimpulkan amanat
Respon terhadap Poin dan Penghargaan	Sistem poin dan penghargaan sederhana meningkatkan semangat dan persaingan positif antar kelompok.
Pemahaman terhadap Materi Majas	Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap jenis-jenis majas seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola. Melalui aktivitas gamifikasi siswa mampu mengidentifikasi gaya bahasa dalam teks secara lebih tepat.

**Tabel 4. 3** Implikasi Penerapan Metode Gamifikasi Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Perencanaan guru dalam penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Proses pembelajaran yang baik tentu memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal tersebut juga terlihat di lapangan ketika peneliti melakukan penelitian di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan. Guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia menyusun perencanaan pembelajaran dengan cermat untuk mendukung keberhasilan penerapan metode gamifikasi. Perencanaan yang dilakukan mencakup penyusunan komponen-komponen pembelajaran seperti perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan pendekatan dan strategi, serta penentuan metode dan media yang tepat. Seluruh komponen tersebut dituangkan secara tertulis dalam bentuk modul ajar yang menjadi pedoman utama dalam mengimplementasikan metode gamifikasi guna meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 3, perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan belajar serta mengukur tingkat ketercapaian tujuan tersebut. Perencanaan ini didukung oleh

bahan ajar dalam bentuk dokumen yang bersifat fleksibel, jelas, dan sederhana.<sup>108</sup> Selaras dengan pendapat Mulyasa, pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis oleh guru agar siswa dapat belajar secara efektif dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, penyusunan perencanaan pembelajaran menjadi langkah penting yang harus dilakukan sebelum proses belajar mengajar dimulai.<sup>109</sup>

Sebagaimana juga disebutkan oleh Wina Sanjaya bahwa perencanaan pembelajaran merupakan tahapan yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>110</sup> Setiap proses pembelajaran dilaksanakan karena adanya tujuan yang hendak dicapai. Tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak guru yang belum berhasil melaksanakan pembelajaran secara optimal, sebagaimana terdapat pula peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada jenjang sekolah dasar, perencanaan pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.<sup>111</sup>

Adapun perencanaan yang dilakukan guru berdasarkan temuan penelitian yakni, menyiapkan materi pembelajaran, langkah-langkah penyusunan modul ajar, merancang aktivitas dan tantangan berbasis gamifikasi, menyiapkan media

---

<sup>108</sup> *Permendikbud Nomor 16 tahun 2022 pasal 3.*, <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-99>, di akses pada tanggal oktober 2025.

<sup>109</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (PT Remaja Rosdakarya, 2015), 98.

<sup>110</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran* (kencana pernada media group, 2008), 60.

<sup>111</sup> Nasution, "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur," 187.

dan alat bantu pembelajaran, menentukan sistem poin dan penghargaan. Berikut ini uraian yang ada pada tahap perencanaan pembelajaran.

### **1. Menyiapkan materi pembelajaran**

Pada tahap menyiapkan materi pembelajaran, guru berfokus pada pemilihan materi yang relevan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Materi yang disiapkan meliputi cerpen "*Kelinci Kecil dan Burung Pipit*" untuk topik Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita, serta pengenalan jenis-jenis majas yang terdapat dalam cerita tersebut. Pemilihan materi ini dilakukan agar siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mampu menemukan unsur kebahasaan yang mendukung makna cerita. Dalam pemilihannya, guru menyesuaikan materi dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran kontekstual, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Materi dikembangkan dengan memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V, sehingga mudah dipahami dan mampu menumbuhkan minat belajar.

Menurut Zahra Prameswari Naila Putri yang menyatakan bahwa materi pembelajaran harus bermakna, kontekstual, dan tersusun secara sistematis agar pengetahuan baru dapat terhubung dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Dengan demikian, penyusunan materi yang baik berperan penting dalam mendukung keberhasilan penerapan metode



gamifikasi, karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna.<sup>112</sup>

## **2. Langkah-langkah penyusunan modul ajar**

Penyusunan modul ajar secara sistematis dan terencana dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar serta tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna. Proses penyusunan modul dimulai dari perumusan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan penentuan pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakter materi dan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, guru merancang pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, model Team Games Tournament (TGT), serta metode gamifikasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Kombinasi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan partisipatif, di mana siswa berperan aktif dalam proses menemukan pengetahuan. Dalam konteks ini, metode gamifikasi tidak hanya dimaknai sebagai permainan semata, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kompetisi, penghargaan, dan interaksi sosial guna menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Menurut Made Suarmini, aktivitas gamifikasi dalam pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan memiliki tujuan pembelajaran yang

---

<sup>112</sup> Zahra Prameswari Naila Putri, "Komponen dan Filosofi Perencanaan Pembelajaran Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 3, no. 6 (2024): 6378, <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13531>.

jelas, hasil yang terukur, serta tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Tantangan yang diberikan berfungsi untuk menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas baik secara individu maupun kelompok.<sup>113</sup> Sejalan dengan itu, Mulyasa menegaskan bahwa perumusan tujuan pembelajaran yang konkret, terukur, dan selaras dengan capaian kurikulum merupakan landasan utama dalam menentukan arah pembelajaran yang efektif. Tujuan yang dirumuskan dengan baik akan menjadi dasar dalam menentukan strategi, metode, media, serta penilaian yang digunakan guru.<sup>114</sup> Dalam konteks penelitian ini, guru telah menyusun tujuan pembelajaran yang spesifik dan relevan, yaitu agar siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik cerita pendek, memahami makna dan pesan dalam cerita, serta mengenali dan membedakan jenis-jenis majas yang terdapat dalam teks cerpen. Dengan perencanaan yang sistematis tersebut, aktivitas gamifikasi tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memastikan bahwa setiap kegiatan tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Struktur modul ajar yang digunakan oleh guru terdiri atas tiga komponen utama, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

#### a. Pendahuluan

Bagian Pendahuluan berisi kegiatan pembuka untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui penjelasan singkat

---

<sup>113</sup> Made Suarmini, "Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 2," *Maha widya Bhuwana* 2, no. 2 (2019): 43.

<sup>114</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, 100.

mengenai tujuan pembelajaran, aturan permainan, serta sistem poin dan penghargaan yang akan digunakan. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan memperoleh poin berdasarkan kecepatan, ketepatan, dan kerja sama dalam menyelesaikan tantangan seperti menyusun potongan cerita atau menjawab kuis. Tahap ini bertujuan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat dan rasa ingin tahu siswa sebelum memasuki kegiatan inti.

Hal ini diungkapkan oleh Rusman yang menyatakan bahwa kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang di tunjuk untuk membangkitkan motivasi siswa dan menfokuskan perhataan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dengan cara memberikan stimulus pada siswa.<sup>115</sup>

#### b. Kegiatan Inti

Kegiatan Inti merupakan bagian terpenting dalam modul ajar, di mana guru menerapkan berbagai aktivitas berbasis gamifikasi. Misalnya, dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita, siswa diajak membaca cerpen “Kelinci Kecil dan Burung Pipit” kemudian mengikuti permainan susun potongan cerita untuk melatih pemahaman terhadap alur, tokoh, dan latar. Setelah itu, siswa mengikuti kuis untuk mengidentifikasi tema dan amanat cerita. Sedangkan dalam materi majas, guru menggunakan permainan tebak jenis majas dan mencocokkan kalimat dengan gaya bahasa seperti

---

<sup>115</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Rajawali Press, 2018), 12.

personifikasi, metafora, atau hiperbola. Seluruh kegiatan dilakukan dalam format kelompok untuk menumbuhkan kerja sama dan komunikasi antar siswa.

### c. Bagian Penutup

Bagian Penutup berisi kegiatan refleksi, penguatan konsep, dan apresiasi terhadap hasil kerja siswa. Guru mengajak siswa menyimpulkan materi bersama, memberikan umpan balik, serta mengumumkan kelompok terbaik berdasarkan perolehan poin tertinggi. Penghargaan berupa stiker bintang dan pujian diberikan sebagai bentuk penguatan positif agar siswa terus termotivasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, sejalan dengan rusman yang menyatakan kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktifitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian, dan refleksi.<sup>116</sup>

Keterpaduan antara perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dalam modul ajar berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa guru tidak hanya berfokus pada capaian akademik, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan sosial siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik adalah upaya menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan peserta didik.<sup>117</sup>

---

<sup>116</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 13.

<sup>117</sup> Sanjaya, *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*, 63.

### **3. Merancang aktivitas dan tantangan berbasis gamifikasi**

Guru merancang aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi yang berpusat pada siswa dan disusun secara bertahap sesuai dengan tingkat pemahaman siswa terhadap cerita. Aktivitas yang dirancang antara lain permainan menyusun potongan cerita, menjawab pertanyaan isi cerita melalui kuis, serta menceritakan kembali isi cerita dengan perwakilan satu orang pada setiap kelompok. Setiap kegiatan dilengkapi dengan sistem poin dan penghargaan sederhana untuk memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Permainan menyusun potongan cerita bertujuan melatih kemampuan siswa dalam memahami alur dan struktur cerita. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menata kembali urutan peristiwa berdasarkan logika cerita, sehingga mereka tidak hanya memahami isi teks tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kronologis. Selanjutnya, kuis isi cerita dirancang untuk memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa terhadap unsur-unsur intrinsik seperti tokoh, latar, tema, dan amanat. Sementara itu, aktivitas menceritakan kembali isi cerita berfungsi melatih kemampuan komunikasi lisan, sekaligus memastikan bahwa siswa benar-benar memahami makna dan pesan moral dari cerita yang dibaca.

Pada materi majas, guru menerapkan metode gamifikasi dengan menyesuaikan aktivitas pada konteks kebahasaan. Kegiatan diawali dengan kegiatan permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas, di mana guru menyiapkan kartu berisi kalimat bermajas dan kartu kategori majas. Siswa

bekerja sama mencocokkan pasangan kalimat dan jenis majas yang tepat untuk mendapatkan poin. Aktivitas ini melatih kemampuan analisis kebahasaan dan memperkuat ingatan jangka panjang melalui pengalaman bermain.

Selanjutnya, siswa mengikuti kuis kelompok tebak majas, yang berisi pertanyaan tentang makna dan jenis majas. Kegiatan ini melatih kecepatan berpikir serta memperdalam pemahaman konseptual siswa. Sebagai tindak lanjut, siswa diberi tantangan untuk membuat kalimat sendiri menggunakan jenis majas tertentu, kemudian membacakannya di depan kelas untuk mendapatkan poin tambahan.

Menurut Febrianto dalam merancang aktivitas gamifikasi, guru perlu memastikan bahwa permainan yang dibuat relevan dengan tujuan pembelajaran dan tidak sekadar menjadi hiburan. Elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan harus mendukung proses belajar tanpa menghilangkan substansi materi.<sup>118</sup> Dalam konteks penelitian ini, guru merancang aktivitas seperti menyusun urutan cerita, kuis isi cerpen, dan mencocokkan jenis majas untuk materi majas yang berorientasi pada pemahaman materi. Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky bahwa interaksi sosial dan pengalaman belajar langsung berperan penting dalam perkembangan kognitif siswa, sehingga mereka tidak hanya menerima

---

<sup>118</sup> Hakeu dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar," 156.

informasi, tetapi juga aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.<sup>119</sup>

#### **4. Menyiapkan media dan alat bantu pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian, media yang digunakan dalam pembelajaran cerpen berbasis gamifikasi di kelas V MI Nurul Islam Semar meliputi papan tulis sebagai papan poin, potongan cerita dari teks “Kelinci Kecil dan Burung Pipit”, serta stiker bintang sebagai reward atau penghargaan. Cerpen yang digunakan diambil dari buku Bahasa Indonesia agar tetap sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan mendukung pencapaian CP (Capaian Pembelajaran) yang telah ditetapkan.

Media tersebut memiliki fungsi penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna. Papan tulis digunakan untuk mencatat perolehan poin setiap kelompok secara terbuka, yang menumbuhkan semangat kompetitif dan kolaboratif. Potongan cerita berfungsi sebagai alat bantu konkret dalam aktivitas permainan menyusun alur cerita, membantu siswa memahami struktur teks naratif dengan cara yang menyenangkan. Sementara itu, stiker bintang menjadi bentuk apresiasi yang menumbuhkan motivasi eksternal dan rasa percaya diri siswa terhadap hasil kerja mereka.

Adapun media yang digunakan guru dalam pembelajaran materi majas berbasis gamifikasi di kelas V MI Nurul Islam Semar memiliki kesamaan dengan media pada materi cerpen. Guru menggunakan papan tulis untuk

---

<sup>119</sup> Rohman dan Fauziati, “Gamification of Learning in the Perspective of Constructivism Philosophy Lev Vygotsky,” 4469.

mencatat poin hasil permainan, stiker bintang sebagai bentuk *reward* atau penghargaan kepada kelompok maupun individu yang berprestasi, serta kartu kalimat berisi berbagai jenis majas yang digunakan sebagai alat permainan utama. Setiap kartu berisi kalimat yang mengandung majas tertentu, seperti majas personifikasi, metafora, atau hiperbola, dan siswa diminta untuk mencocokkan jenis majas dengan kalimat yang tepat.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media yang tepat akan membantu menjembatani kesenjangan antara materi yang bersifat abstrak dengan pengalaman konkret yang dapat dipahami oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan potongan cerita dan papan poin dalam pembelajaran gamifikasi tidak hanya memperkuat aspek visual, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan emosional dan sosial siswa selama proses belajar.<sup>120</sup>

Selain itu, menurut Sanjaya media pembelajaran memiliki peranan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media seperti papan poin dan kartu kalimat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan kompetitif yang positif.<sup>121</sup> Sementara itu, Nanni Rizki Dahlia menekankan bahwa penggunaan

---

<sup>120</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Rajawali Press, 2009), 26.

<sup>121</sup> Sanjaya, *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*, 72.



media yang kontekstual dan interaktif mampu memperkuat pemahaman konseptual siswa karena mereka belajar melalui pengalaman langsung.<sup>122</sup>

## **5. Menentukan sistem poin dan penghargaan**

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, guru menetapkan sistem poin sebagai bagian dari penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Setiap aktivitas yang diselesaikan dengan benar, seperti menjawab pertanyaan isi cerita, menyusun potongan cerita, atau mencocokkan jenis majas dengan kalimatnya, diberikan poin tertentu. Kelompok dengan poin terbanyak kemudian memperoleh stiker bintang dan pujian langsung dari guru sebagai bentuk penghargaan dan penguatan positif.

Sistem ini tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme permainan, tetapi juga sebagai strategi motivasional yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan adanya sistem poin, siswa terdorong untuk lebih antusias membaca teks cerpen secara cermat dan berupaya memahami isi bacaan agar mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Penghargaan yang diberikan turut memperkuat rasa percaya diri serta memunculkan motivasi intrinsik untuk terus belajar. Akibatnya, kemampuan siswa dalam memahami isi cerita dan mengingat kembali unsur-unsur penting cerita menjadi lebih baik.

Menurut Muh Rizal Mattawang penerapan elemen gamifikasi seperti sistem poin dan reward sederhana menjadi bentuk motivasi ekstrinsik dan intrinsik bagi siswa. Unsur kompetisi, penghargaan, dan umpan balik dalam

---

<sup>122</sup> Dahlia dkk., "Media Gamifikasi," 42.

gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.<sup>123</sup> Sejalan dengan hal tersebut, menurut Nanda Septiana pemberian penghargaan atas pencapaian siswa, membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, metode gamifikasi mampu mengurangi kebosanan dan tekanan selama proses pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih efektif, bermakna, dan berkesan bagi siswa.<sup>124</sup> Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif melalui pengalaman belajar yang bermakna.

## **B. Penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

### **1. Pelaksanaan dalam Kegiatan Pendahuluan**

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjelaskan sistem permainan, pembagian kelompok, serta aturan pemberian poin dan penghargaan untuk membangkitkan motivasi

---

<sup>123</sup> Mattawang dan Syarif, “Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” 35.

<sup>124</sup> Nanda Septiana dan Mutik Nur Fadhilah, “Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak,” *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2024, 241, <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>.

siswa. Tahap inti dilaksanakan dengan berbagai aktivitas gamifikasi seperti permainan menyusun potongan cerita, menjawab pertanyaan isi cerita, serta menceritakan kembali isi cerita. Setiap aktivitas disertai sistem poin dan reward sederhana seperti stiker bintang dan pujian agar siswa termotivasi belajar dengan gembira.

Pada tahap penutup, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan, mengumumkan perolehan poin, serta memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan kompak. Pelaksanaan pembelajaran ini berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam modul ajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Buna'i yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan perencanaan yang matang agar tercipta kualitas pembelajaran yang efektif dan bermakna.<sup>125</sup>

Pelaksanaan ini sejalan dengan pendapat Rusman yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup, di mana guru berperan penting dalam mengelola kelas, menggunakan metode dan media pembelajaran secara tepat, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.<sup>126</sup>

Dari pernyataan teori tersebut, sebagaimana fakta yang ditemukan pada penelitian, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi

---

<sup>125</sup> Buna'I, *Perencanaan Pembelajaran PAI* (Pena Salsabila, 2015), 49.

<sup>126</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 11.

“Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Cerita” dan materi “Mengenal Macam-macam Majas” di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan diawali dengan kegiatan pendahuluan. Kegiatan ini merupakan aktivitas awal guru yang dilakukan untuk mempersiapkan siswa dalam mengikuti pembelajaran sekaligus memberikan motivasi agar mereka lebih antusias. Beberapa aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama, menanyakan kabar siswa, melakukan presensi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan permainan dalam kegiatan gamifikasi. Guru juga memperkenalkan sistem poin dan reward agar siswa memahami alur kegiatan yang akan dijalankan. Pada tahap ini, guru membangun suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sebagai langkah awal untuk menumbuhkan semangat belajar siswa sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan dalam Kegiatan Inti**

Setelah melewati tahapan aktivitas pada kegiatan pendahuluan, pembelajaran dilanjutkan ke tahap kegiatan inti. Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan kegiatan inti pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “mengidentifikasi unsur intrinsik cerita” dan “majas” di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan dilakukan dengan mengikuti pedoman rencana pembelajaran berbasis metode gamifikasi. Pada tahap ini, guru menerapkan beberapa rangkaian aktivitas yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran.

Pada materi “mengidentifikasi unsur intrinsik cerita”, kegiatan ini diawali dengan siswa membaca cerita pendek “Kelinci Kecil dan Burung Pipit”, siswa dibentuk menjadi tiga kelompok, lalu dilanjutkan dengan aktivitas gamifikasi yang pertama yaitu menyusun potongan cerita dari teks “Kelinci Kecil dan Burung Pipit” secara berkelompok. Setelah itu, siswa mengikuti aktivitas gamifikasi yang kedua yaitu kuis. Hal ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap alur dan unsur intrinsik cerita. Kegiatan ketiga dilanjutkan dengan menceritakan kembali isi cerita secara lisan, di mana siswa yang mampu menyampaikan dengan runtut dan ekspresif mendapatkan poin tambahan.

Sementara itu, pada materi majas, siswa diinstruksikan untuk membaca ulang cerita pendek “Kelinci Kecil dan Burung Pipit”, siswa dibentuk menjadi tiga kelompok, lalu dilanjutkan dengan aktivitas gamifikasi yang pertama yaitu mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang ada dalam cerpen “Kelinci Kecil dan Burung Pipit”. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan jenis majas yang sesuai dengan kalimat tersebut, seperti majas personifikasi, metafora, atau hiperbola. Aktivitas yang kedua yaitu kuis, siswa mengikuti aktivitas kuis yang berisi pertanyaan tentang makna dan jenis majas. Kegiatan ini melatih kecepatan berpikir serta memperdalam pemahaman konseptual siswa. Sebagai tindak lanjut, siswa diberi tantangan untuk membuat kalimat sendiri menggunakan jenis majas tertentu, kemudian membacakannya di depan kelas untuk mendapatkan poin tambahan. Aktivitas

ini membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan tertantang dalam memahami materi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Lovandri yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi sarana untuk melatih kerja sama antar siswa, karena setiap aktivitas gamifikasi menuntut adanya koordinasi, komunikasi, dan tanggung jawab bersama dalam kelompok. Elemen gamifikasi seperti sistem poin, kompetisi sehat, dan penghargaan sederhana berperan sebagai daya tarik yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar.<sup>127</sup> Sementara itu, menurut Elisabeth Purba gamifikasi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi ekstrinsik siswa, karena penghargaan dalam bentuk poin, lencana dan aktivitas gamifikasi dalam pembelajaran mendorong siswa untuk terus berusaha menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.<sup>128</sup>

Lebih lanjut, Elisabeth Purba menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa. Melalui aktivitas seperti permainan berbasis cerita, kuis interaktif, dan teka-teki literasi, siswa lebih mudah memahami isi teks serta mengenali unsur penting seperti tema, tokoh, dan pesan moral. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Nurul Islam Semar, kegiatan gamifikasi seperti menyusun urutan cerita, menjawab

---

<sup>127</sup> Putra dkk., "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar," 136.

<sup>128</sup> Purba dkk., "Mendobrak Kebosanan: Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Gamifikasi," 4.

kuis, dan mencocokkan jenis majas terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa.

### **3. Pelaksanaan dalam Kegiatan Penutup**

Kegiatan penutup dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis gamifikasi dilakukan setelah seluruh aktivitas inti selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, guru mengajak siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan menanyakan kembali isi cerita, unsur intrinsik, dan makna majas pada materi “majas” untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, guru juga melakukan penghitungan total poin yang diperoleh setiap kelompok sebagai bentuk evaluasi hasil kerja sama dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Kelompok dengan poin tertinggi diberikan penghargaan berupa stiker bintang dan pujian sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan kerja keras yang dilakukan.

Kegiatan penutup ini tidak hanya memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri. Pembelajaran kemudian diakhiri dengan penarikan kesimpulan bersama, penyampaian pesan positif, dan penutupan dengan doa lalu diakhiri dengan salam.

Hal tersebut selaras dengan pernyataan Mulyasa yang mengemukakan bahwa menutup pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengakhiri kegiatan pembelajaran.<sup>129</sup> Selain

---

<sup>129</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, 84.

itu, Nur Ainsyah Habibie dalam artikelnya juga mengemukakan kegiatan penutup yang disusun secara kreatif dan terstruktur menjadi sarana penting untuk memperkuat pemahaman, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan semangat belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.<sup>130</sup>

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa, tetapi juga dapat diarahkan menjadi sarana pendidikan karakter sesuai nilai-nilai Islam. Hal ini sejalan dengan QS. Al-‘Ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهْوٌ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

“Kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah senda gurau dan permainan. Sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya seandainya mereka mengetahui.”

Ayat tersebut menyatakan bahwa kehidupan dunia pada hakikatnya hanyalah permainan (*lahwun wa la‘ib*), sedangkan kehidupan akhirat adalah kehidupan yang sebenarnya. Ayat ini tidak melarang permainan, namun memberikan peringatan agar segala bentuk permainan tidak melalaikan manusia dari tujuan utama pendidikan, yaitu mendekatkan diri kepada Allah. Oleh karena itu, permainan dalam bentuk gamifikasi perlu diarahkan agar membawa manfaat, menanamkan nilai kesungguhan, kerja sama, dan

---

<sup>130</sup> Habibie dkk., “Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita melalui Platform Genial.Ly Kelas VII di SMPN 1 Telaga,” 40.



tanggung jawab, sehingga kegiatan belajar tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna secara spiritual dan moral.

**C. Implikasi Penerapan metode gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek dan daya ingat siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura**

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita pendek di kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan, memberikan implikasi positif yang nyata terhadap peningkatan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa. Berdasarkan temuan penelitian, gamifikasi tidak hanya mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas seperti permainan menyusun urutan cerita, kuis isi cerpen, dan tantangan mencocokkan majas, siswa belajar memahami isi teks sastra dengan lebih aktif dan mendalam. Elemen permainan seperti sistem poin, penghargaan stiker bintang, dan kompetisi kelompok mampu meningkatkan semangat belajar sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Adapun implikasi yang muncul dari penerapan metode gamifikasi terhadap beberapa aspek pembelajaran, yaitu motivasi dan minat membaca cerpen, keterampilan memahami isi cerita, daya ingat terhadap teks, kerja sama kelompok, respon terhadap sistem penghargaan, serta pemahaman terhadap materi majas.

## 1. Motivasi dan Minat Membaca Cerpen

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca cerpen, terbukti mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Diana Ariani metode gamifikasi dapat menjadi salah satu opsi pembelajaran yang efektif bagi anak-anak di sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi melalui penggunaan elemen permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan.<sup>131</sup>

Hal ini diperkuat oleh pendapat Srimuliyani yang menjelaskan bahwa elemen permainan seperti skor, level, dan papan peringkat mampu menumbuhkan rasa kompetisi positif di antara siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk terus belajar karena ingin memperoleh poin dan mencapai peringkat yang lebih tinggi.<sup>132</sup> Penggunaan reward berupa stiker bintang atau lencana prestasi juga menjadi faktor pendorong yang membuat siswa merasa dihargai atas usaha mereka. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik melalui penghargaan, tetapi juga memupuk motivasi intrinsik siswa untuk belajar secara berkelanjutan. Suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif secara sehat menjadikan siswa lebih tertarik membaca cerpen, memahami isi cerita, serta menikmati proses belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

## 2. Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Membaca Cerpen

---

<sup>131</sup> Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," 146.

<sup>132</sup> Srimuliyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas," 33.

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita pendek serta mengidentifikasi unsur-unsur intrinsiknya. Melalui kegiatan membaca teks *“Kelinci Kecil dan Burung Pipit”*, siswa tidak hanya diminta untuk membaca secara pasif, tetapi juga aktif dalam menjawab kuis isi cerita, menyusun urutan peristiwa, serta mendiskusikan unsur-unsur cerita seperti alur, tokoh, latar, dan amanat. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam memahami isi bacaan secara mendalam.

Sejalan dengan hasil penelitian Elizabeth Purba, gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.<sup>133</sup> Siswa yang belajar melalui permainan berbasis cerita atau teka-teki lebih mudah memahami isi teks dan mengidentifikasi unsur-unsur penting seperti tema, tokoh, dan pesan moral. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga proses memahami cerita menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Selain itu, hasil studi Taufik Arochman menunjukkan bahwa keterampilan membaca melalui penerapan gamifikasi memiliki pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional seperti ceramah, terutama pada jenjang sekolah dasar.<sup>134</sup> Temuan ini

---

<sup>133</sup> Purba dkk., “Mendobrak Kebosanan: Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Gamifikasi,” 4.

<sup>134</sup> Taufik Arochman dan Muhammad Daniel Fahmi Rizal, “Gamifikasi Bahasa: Media Literasi Untuk Siswa Tingkat Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi,” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2023): 9, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.7678>.

memperkuat bukti bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kontekstual, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, penerapan gamifikasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen, tetapi juga memperkuat pemahaman, konsentrasi, dan kemampuan analisis siswa terhadap isi cerita.

### 3. Daya Ingat terhadap Alur dan Isi Cerita

Kegiatan gamifikasi seperti menyusun potongan cerita dan menjawab pertanyaan isi teks terbukti membantu siswa dalam mengingat kembali alur dan isi cerita. Melalui pengulangan aktivitas dalam konteks permainan, siswa dilatih untuk mengingat urutan peristiwa dan memahami hubungan antarbagian dalam cerita. Menurut Rahmat pembelajaran yang melibatkan aktivitas menantang dan reflektif dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang karena siswa mengalami proses berpikir yang lebih mendalam.<sup>135</sup> Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya diminta mengingat, tetapi juga menalar dan menyusun kembali struktur cerita, sehingga daya ingat mereka terhadap teks menjadi lebih kuat dan bertahan lama.

### 4. Kerja Sama dan Diskusi dalam Kelompok

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan kognitif, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dan diskusi

---

<sup>135</sup> Rahmat, "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Quantum Quotient Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 21 Bandar Lampung," 109.

kelompok. Setiap aktivitas permainan, seperti menyusun urutan cerita untuk materi “mengidentifikasi unsur cerita” dan mencocokkan majas untuk materi “majas”, dirancang agar dilakukan secara kolaboratif, menuntut adanya koordinasi, komunikasi, serta tanggung jawab bersama antaranggota kelompok. Dalam prosesnya, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk saling berinteraksi, bertukar ide, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama.

Menurut Lovandri Dwanda Putra gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih keterampilan sosial dan kerja sama, karena melalui aktivitas permainan, siswa belajar mengatur peran, berbagi tanggung jawab, serta menghargai pendapat orang lain.<sup>136</sup> Sejalan dengan hal tersebut, Dwi Novita Sari & Ahmad Rifqy Alfiyan menegaskan bahwa penerapan gamifikasi juga mampu merangsang kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik melalui fitur-fitur permainan seperti tantangan tim dan kompetisi antarkelompok. Melalui mekanisme tersebut, siswa terdorong untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan berkomunikasi secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>137</sup>

##### 5. Respon terhadap Poin dan Penghargaan

Sistem poin dan penghargaan berupa stiker bintang terbukti memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk menyelesaikan setiap aktivitas dengan sungguh-sungguh. Penghargaan tersebut menumbuhkan

---

<sup>136</sup> Putra dkk., “Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar,” 137.

<sup>137</sup> Sari dan Alfiyan, “Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review,” 48.

semangat kompetisi sehat di antara kelompok dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Nanda Septiana menyatakan bahwa pemberian penghargaan dalam pembelajaran gamifikasi mampu membuat siswa merasa dihargai atas usahanya, sekaligus mengurangi rasa bosan dan tekanan dalam belajar.<sup>138</sup> Dalam konteks penelitian ini, penghargaan sederhana seperti bintang menjadi simbol pengakuan atas usaha siswa dan berdampak langsung terhadap peningkatan motivasi mereka dalam membaca dan mengingat isi cerita. Dengan demikian, elemen reward berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, melainkan sebagai penguat perilaku belajar positif.

#### 6. Pemahaman terhadap Materi Majas

Selain pada materi cerita pendek, penerapan metode gamifikasi juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi majas. Melalui permainan kartu kalimat yang berisi berbagai jenis majas, siswa diminta untuk mencocokkan kalimat dengan jenis majasnya, seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola, secara menyenangkan dan interaktif. Kegiatan ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga membantu mereka mengenali pola bahasa kiasan secara kontekstual. Dengan demikian, pemahaman terhadap gaya bahasa tidak diperoleh melalui hafalan semata, melainkan melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis majas dengan lebih tepat setelah mengikuti

---

<sup>138</sup> Nanda Septiana dan Mutik Nur Fadhilah, "Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak," 242.

aktivitas gamifikasi. Proses ini memperkuat daya ingat siswa terhadap bentuk dan fungsi majas dalam teks sastra. Menurut Febrianto aktivitas gamifikasi harus relevan dengan tujuan pembelajaran agar elemen permainan tidak menggantikan substansi materi, melainkan menjadi sarana pendukung untuk memperdalam pemahaman.<sup>139</sup> Dalam konteks ini, guru berhasil menyeimbangkan antara unsur permainan dan esensi pembelajaran bahasa, sehingga gamifikasi tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi menjadi strategi efektif untuk menumbuhkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi majas.

Selain efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode gamifikasi juga terbukti sangat cocok digunakan pada pembelajaran lain. Penelitian Lovandri Dwandra Putra dkk. menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi keislaman melalui fitur kompetisi, poin, dan kuis interaktif yang membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.<sup>140</sup> Pada mata pelajaran Matematika, penelitian Aprianti S. dkk. menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada materi pecahan, terutama melalui media pizza pecahan, terbukti meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, kerja sama kelompok, serta antusiasme siswa kelas V dalam menyelesaikan operasi hitung pecahan dengan penyebut berbeda.<sup>141</sup>

---

<sup>139</sup> Hakeu dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar," 163.

<sup>140</sup> Lovandri Dwandra Putra dkk., "Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 236, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>.

<sup>141</sup> Aprianti S dkk., "Implementasi Gamification dalam Pembelajaran Matematika Sub Bab Pecahan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 245.

Sementara itu, hasil penelitian Indriani mengungkapkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan minat, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis siswa; elemen tantangan, poin, dan penghargaan mendorong siswa untuk lebih aktif melakukan pengamatan dan analisis fenomena ilmiah.<sup>142</sup>

Ketiga temuan tersebut memperkuat bahwa gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang bersifat lintas mata pelajaran, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan karakteristik konten serta kebutuhan belajar siswa. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya relevan untuk Bahasa Indonesia, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif pada pembelajaran PAI, Matematika, dan IPA untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keaktifan siswa secara signifikan.

---

<sup>142</sup> Indriani, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPA: Menumbuhkan Minat dan Rasa Ingin Tahu Siswa SD," *INTELEKTUAL: Jurnal Ilmiah Multidisipin Mahasiswa dan Akademisi* 1, no. 1 (2025): 64, <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i1.106>.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Penerapan Metode Gamifikasi sebagai Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen dan Daya Ingat Siswa Kelas V MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dilakukan secara sistematis oleh guru dengan mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka. Guru menyiapkan modul ajar, media digital interaktif, serta aktivitas permainan yang relevan dengan capaian pembelajaran. Pada tahap ini, guru merancang elemen-elemen gamifikasi seperti skor, level, lencana, papan peringkat, dan sistem penghargaan untuk memotivasi siswa.

Selain itu, perencanaan juga mencakup penentuan tujuan pembelajaran, strategi, metode, serta penilaian berbasis kompetensi. Guru menyiapkan dua bentuk modul, yaitu untuk materi Mengidentifikasi Unsur Insitrisik Cerita dan materi majas, dengan prinsip penyusunan yang sama, hanya menyesuaikan tujuan dan aktivitas pembelajarannya.

2. Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan melalui berbagai aktivitas yang melibatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, kuis, dan tantangan poin yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada

kegiatan awal, guru membangkitkan motivasi siswa melalui tantangan pembuka dan penjelasan aturan permainan. Selanjutnya, pada kegiatan inti, pada materi mengidentifikasi unsur instrinsik cerita siswa berpartisipasi aktif dalam aktivitas seperti menyusun urutan cerita, menjawab kuis isi cerpen, dan perwakilan setiap kelompok untuk menceritakan kembali isi cerita pendek. Sedangkan untuk materi majas turut berpartisipasi aktif dalam aktivitas gamifikasi seperti mencocokkan jenis majas dengan kalimat yang sesuai, kuis dan membuat kalimat majas baru dan di presentasikan di depan kelas. Seluruh proses dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok untuk melatih kerja sama dan komunikasi antar siswa. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran serta memberikan penghargaan berupa bintang atau poin tambahan kepada kelompok yang aktif dan berprestasi.

3. Penerapan metode gamifikasi memberikan implikasi positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, baik bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, (a) motivasi dan minat dalam membaca cerpen meningkat karena elemen permainan seperti skor, lencana, dan papan peringkat mendorong mereka untuk belajar secara berkelanjutan; (b) pemahaman dan keterampilan membaca berkembang, terutama dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita seperti tokoh, tema, dan amanat; (c) daya ingat terhadap isi cerita meningkat melalui aktivitas kuis dan refleksi yang membantu memperkuat ingatan terhadap teks; (d) kerja sama dan komunikasi dalam kelompok terbangun karena siswa aktif berdiskusi dan menyelesaikan tantangan bersama; (e) respon positif terhadap

poin dan penghargaan menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab belajar; serta (f) pemahaman terhadap materi majas meningkat melalui permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas secara interaktif. Sementara itu, bagi guru, penerapan gamifikasi memberikan manfaat berupa meningkatnya kreativitas dalam mengelola pembelajaran dan kemudahan dalam membimbing siswa secara aktif.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan di lapangan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi guru**

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain. Perlu diperhatikan bahwa unsur permainan hendaknya tetap selaras dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar menjadi hiburan. Guru juga disarankan untuk memanfaatkan media digital, aplikasi interaktif, atau alat permainan edukatif sederhana agar suasana belajar lebih variatif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru dapat mengintegrasikan sistem poin dan penghargaan sebagai bentuk umpan balik positif untuk memperkuat motivasi intrinsik siswa.

### **2. Bagi siswa**

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, kolaboratif, dan bertanggung jawab dalam mengikuti setiap kegiatan berbasis gamifikasi. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya termotivasi oleh permainan, tetapi juga

menyadari pentingnya memahami isi cerita dan gaya bahasa dalam cerpen. Siswa juga perlu menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, menghargai kerja sama kelompok, dan menjadikan pengalaman belajar ini sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta daya ingat terhadap isi bacaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Sinar Baru, 1991.
- Aprianti S, Feny Nida Fitriyani, dan Miftachudin. “Implementasi Gamification dalam Pembelajaran Matematika Sub Bab Pecahan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 236–54.
- Ariani, Diana. “Gamifikasi untuk Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.
- Arochman, Taufik, dan Muhammad Daniel Fahmi Rizal. “Gamifikasi Bahasa: Media Literasi Untuk Siswa Tingkat Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi.” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2023): 1–14. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.7678>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Rajawali Press, 2009.
- Atkinson, Rita L. *Introdoction To Psychology*. 10 ed. Harcourt Brace Jovanovich, 1990.
- Bagus Pratomo, Elady’s Wiqhoyah Kusnadi, dan Wahyudi Siswanto. “Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Peserta Didik Kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang melalui Pendekatan Gamifikasi.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 11, no. 1 (2025): 673–85. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.4870>.
- Buna’I. *Perencanaan Pembelajaran PAI*. Pena Salsabila, 2015.
- Candra Dewi, Anita. “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa.” *JURNAL SULTRA ELEMENTARY SCHOLL* 6, no. 1 (2025): 12–22.
- Dahlia, Nanni Rizki, Masta Marselina Sembiring, dan Faisal Faisal. “Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game.” *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)* 10, no. 1 (2024): 40–49. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>.
- Dwandra Putra, Lovandri, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, dan Asyda Fariha Aulia Shafa. “Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 234–43. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>.
- Faznuhal, Nurfaizah AP, dan Siti Nursiah. “Penerapan Model SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, And Review) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD.” *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no. 1 (2023).

- Febrianti, Widyahningrum, Lilik Binti Mirnawati, dan Meirza Nanda Fara. “Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Program Literasi.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): 119–27. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4945>.
- Habibie, Nur Ainsyah, Salam Tolaki, dan Eka Sartika. “Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita melalui Platform Genial.Ly Kelas VII di SMPN 1 Telaga.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 11, no. 1 (2025): 33–44. <https://doi.org/10.32884/ideas.v11i1.1911>.
- Hakeu, Febrianto, Idan I Pakaya, dan Mutmain Tangkudung. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 6, no. 2 (2023): 154–66. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.
- Hamari, Juho, Jonna Koivisto, dan Harri Sarsa. “Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.” *proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* 6, no. 9 (2014): 1–10. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- Hariato, Erwin. “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *DIDAKTIKA* 9, no. 1 (2020): 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Heri, E. *Mengagas Sebuah Cerpen*. ALPRIN, 2019.
- Ibrahim, Hazem, dan Walid Ibrahim. “Gamification in Online Educational Systems.” Conf. paper presented pada Sixth International Conference on Higher Education Advances. *6th International Conference on Higher Education Advances (HEAd’20)*, Universitat Politècnica de València, 2 Juni 2020. <https://doi.org/10.4995/HEAd20.2020.11238>.
- Indriani. “Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPA: Menumbuhkan Minat dan Rasa Ingin Tahu Siswa SD.” *INTELEKTUAL: Jurnal Ilmiah Multidisipin Mahasiswa dan Akademisi* 1, no. 1 (2025): 60–70. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i1.106>.
- Jauhar, Sitti, Abd Kadir, dan Andi Nur Indah Sari. “Penerapan Gamifikasi Strutural Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone.” *MACCA: Science-Edu Journal* 2, no. 2 (2025): 389–98. <https://doi.org/10.51574/msej.v2i2.3094>.
- Jusuf, Heni. “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6.
- Lumbantobing, Panca. “Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Website Genially dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar.” Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2025. <http://repository.upi.edu/id/eprint/130416>.

- M. Kapp, Karl. *Two Types of #Gamification*. [Http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/](http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/). 2013.
- M Kapp, Karl, Blair Lucas, dan Rich Mesch. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. Ideas Into Practice, 2013.
- Mattawang, Muh. Rizal, dan Edy Syarif. “Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.
- Muklim, Marlia, Abd. Rahim Ruspa, dan Nirwana. “Pembelajaran Menyimak Cerpen Menggunakan Media Audio SMP Negeri 2 Kamanre Kabupaten Luwu.” *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1, no. 2 (2021): 215–26. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v1i2.195>.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Nanda Septiana dan Mutik Nur Fadhilah. “Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak.” *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2024, 239–53. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>.
- Nasution, Wahyudin Nur. “Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur.” *ITTIHAD* 1, no. 2 (2017): 185–95.
- Novianti, Ade Eva. “Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Gamifikasi.” *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 2 (2024): 612–30.
- Permendikbud Nomor 16 tahun 2022 pasal 3*. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-99>. di akses pada tanggal oktober 2025.
- Purba, Elisabeth, Sarah Sinaga, Zakia Ritonga, Reni Wati Sagala, Esa Manurung, dan Anggia Puteri. “Mendobrak Kebosanan: Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Gamifikasi.” *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 7, no. 12 (2024): 1–5.
- Putra, Lovandri Dwanda, Faqih Nur Hidayat, Iqlima Nurul Izzati, dan M. Alam Ramadhan. “Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar.” *ALACRITY: Journal of Education*, 2024, 131–39. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>.
- Putri, Zahra Prameswari Naila. “Komponen dan Filosofi Perencanaan Pembelajaran Sekolah Dasar.” *Karimah Tauhid* 3, no. 6 (2024): 6376–96. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13531>.

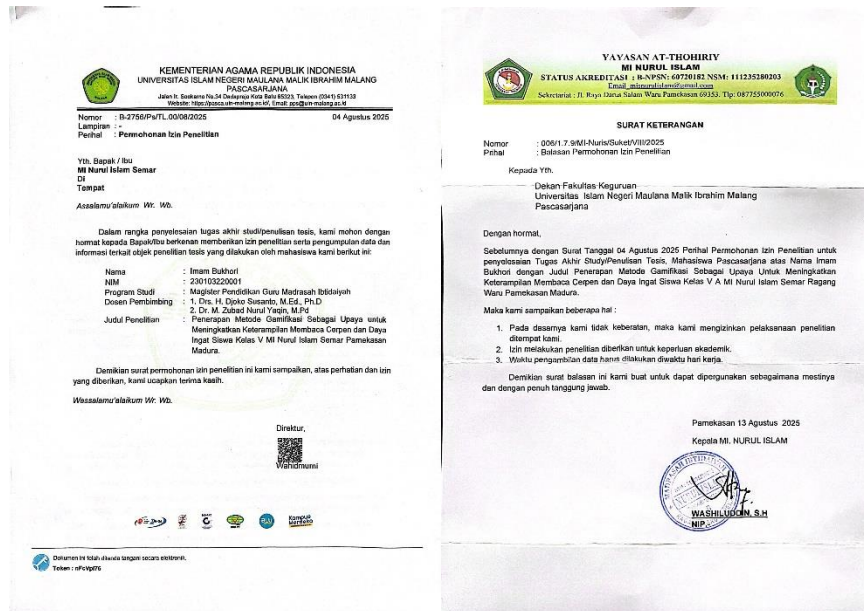
- Rahmat, Abdul. "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Quantum Quotient Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 21 Bandar Lampung." Tesis, Universitas Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Rohman, Darus, dan Endang Fauziati. "Gamification of Learning in the Perspective of Constructivism Philosophy Lev Vygotsky." *Budafest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 5, no. 1 (2022): 4467–74. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4156>.
- Rufaidah, Ida. "Hubungan Minat Membaca Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas X SMK YAPERJASA." *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Press, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Kencana pernada media group, 2008.
- Sari, Dwi Novita, dan Ahmad Rifqy Alfian. "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review." *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.
- Soedarso. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Gramedia Pustaka Utama, 1988.
- Srimuliyani, Srimuliyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Suarmini, Made. "Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 2." *Maha widya Bhuwana* 2, no. 2 (2019): 42–47.
- Suharnan. *Psikologi kognitif*. Srikandi, 2005.
- Suparmini, Komang, I Gede Suwindia, dan I Made Ari Winangun. "Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital." *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (2024): 145–48. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4863322>.
- Syuhada, Haykal, Syarif Hidayat, Sri Mulyati, dan Andhika Giri Persada. "Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika SD Dengan Metode ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* 9, no. 1 (2024): 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>.
- Tarigan, Henri Guntur. *Membaca dalam kehidupan*. Angkasa, 1989.



- Tarigan, Henry Guntur. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa, 2008.
- Tiwa, Tellma Monna. “Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Jambura Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 91–99.
- Triana Dewi, Oktis. “Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawā‘id Siswa Kelas XI MIPA II MAS Alkhairaat Pusat Palu.” Tesis, Universitas Negeri Alauddin, 2024. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/27068>.
- Tyaningsih, Ratna Yulis, Laila Hayati, Ketut Sarjana, Nyoman Sridana, dan Sudi Prayitno. “Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot.” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 2 (2022): 317–26. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>.
- Walgito, Bimo. *Psikologi kelompok*. Andi Offset, 2007.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Surat penelitian dan surat balasan dari sekolah



## Lampiran 2 Profil sekolah MI Nurul Islam Semar Pamekasan Madura



### Lampiran 3 Transkrip wawancara guru dan siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana Bapak memilih materi cerpen yang sesuai untuk pembelajaran gamifikasi?	“Untuk memilih materi cerpen, saya sesuaikan dengan kemampuan siswa. Saya pilih cerita yang sederhana, bahasanya mudah dipahami, alurnya jelas, dan ada pesan moralnya. Cerita <i>‘Kelinci Kecil dan Burung Pipit’</i> yang ada dalam buku Bahasa Indonesia saya gunakan karena dekat dengan dunia anak-anak, tokohnya mudah diingat, dan ada nilai kehidupan yang bisa dijadikan teladan. Dengan begitu anak-anak lebih tertarik membaca dan mudah mengingat isi ceritanya. Selain itu, dari cerita yang sama saya juga mengambil contoh untuk materi majas agar siswa bisa belajar unsur intrinsik cerita sekaligus mengenali majas.”
2	Bagaimana langkah-langkah Bapak dalam menyusun modul ajar berbasis gamifikasi?	“Sebelum mengajar, saya selalu menyiapkan modul ajar terlebih dahulu. Modul ini saya susun dengan merumuskan tujuan pembelajaran, lalu menentukan pendekatan, strategi, metode, media, dan teknik yang sesuai. Karena saya menggunakan metode gamifikasi, maka di dalam modul sudah saya masukkan aktivitas permainan dan sistem poin yang mendukung pembelajaran. Saya juga menyiapkan dua modul ajar, satu untuk materi ‘Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita’ dan satu lagi untuk materi ‘Majas’.”
3	Apa proses utama dalam penyusunan modul ajar gamifikasi tersebut?	“Dalam menyusun modul ajar itu yang paling penting menurut saya ya pertama merumuskan tujuan pembelajaran dulu. Setelah itu baru saya tentukan pendekatan, model, metode, dan media yang akan dipakai. Nah, penyusunan modul ajar ini biasanya saya susun ke dalam tiga bagian, yaitu pendahuluan, inti, sama penutup. Pada bagian pendahuluan, saya menyiapkan langkah untuk membuka pembelajaran, memotivasi siswa, dan menjelaskan sistem gamifikasi yang akan digunakan. Jadi anak-anak tahu nanti ada tantangan, poin, dan juga reward sederhana seperti stiker bintang. Kalau di kegiatan inti, semua perencanaan tadi saya jalankan. Saya menggunakan pendekatan saintifik dengan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT), terus metodenya pakai gamifikasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Siswa saya minta membaca cerpen <i>‘Kelinci Kecil dan Burung Pipit’</i> , lalu mereka bekerja dalam kelompok untuk menyusun potongan cerita, menjawab pertanyaan, mendiskusikan unsur intrinsik cerita, sampai menceritakan kembali isi bacaan. Semua kegiatan itu saya beri poin dan dicatat di papan skor supaya anak-anak lebih semangat. Terakhir di kegiatan penutup, saya ajak mereka refleksi, menyimpulkan isi cerita dan pesan moral, lalu memberikan apresiasi dan motivasi. Dengan cara

		<p>seperti itu anak- anak jadi lebih aktif, lebih mudah memahami isi cerpen, dan lebih ingat jalan ceritanya</p> <p>Selain pada materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, saya juga membuat modul ajar berbeda untuk materi '<i>Majas</i>'. Namun, prinsip penyusunannya tetap sama, hanya menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan jenis aktivitas yang dilakukan oleh siswa."</p>
4	Mengapa Bapak memilih metode gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa?	<p>"Saya memilih metode gamifikasi karena anak-anak cepat bosan kalau pembelajaran hanya ceramah. Dengan gamifikasi, mereka merasa seperti bermain tapi tetap belajar. Unsur permainan seperti poin dan penghargaan membuat mereka aktif dan semangat membaca."</p>
5	Bagaimana Bapak menyiapkan aktivitas atau tantangan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi?	<p>Dalam materi cerpen, saya menggunakan metode gamifikasi dengan beberapa aktivitas permainan. Pertama, siswa membaca cerita bersama-sama. Setelah itu saya buat siswa menjadi tiga kelompok, lalu saya siapkan potongan-potongan cerita yang harus mereka susun sesuai alur. Kemudian mereka menjawab pertanyaan isi bacaan, mendiskusikan unsur-unsur intrinsik, dan menceritakan kembali isi cerita. Semua aktivitas ini diberi poin yang saya catat di papan tulis. Untuk kelompok dengan poin terbanyak, saya berikan reward sederhana berupa stiker bintang. Dengan begitu anak-anak lebih bersemangat, mudah memahami isi cerita, dan daya ingat mereka juga terlatih.</p> <p>Untuk materi majas, saya juga memakai metode gamifikasi. Aktivitasnya hampir sama dengan cerpen, hanya saja kontennya berbeda. Saya buat permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas, kuis interaktif kemudian siswa berdiskusi untuk membuat kalimat baru menggunakan jenis majas dan perwakilan setiap kelompok untuk memaparkannya. Semua aktivitas diberi poin yang saya tulis di papan tulis, dan kelompok dengan poin terbanyak mendapat stiker bintang. Walaupun metodenya sama, anak-anak merasa tertantang karena materi majas berbeda dengan cerpen yang mereka pelajari sebelumnya.</p>
6	Media dan alat bantu apa yang Bapak siapkan dalam tahap perencanaan ini?	<p>Untuk pembelajaran cerpen, saya memakai media sederhana tapi efektif seperti buku ajar Bahasa Indonesia, papan tulis untuk mencatat poin setiap kelompok, potongan-potongan cerita yang sudah saya siapkan sebelumnya, serta stiker bintang untuk reward. Cerpen yang digunakan diambil dari buku Bahasa Indonesia kelas V agar sesuai dengan kurikulum. Media ini cukup membantu anak-anak lebih mudah memahami isi cerita karena mereka langsung berinteraksi dengan bahan bacaan yang sudah diolah menjadi permainan.</p>

		Untuk materi majas, media yang saya gunakan hampir sama. Saya pakai papan tulis untuk mencatat poin, stiker bintang untuk reward, dan potongan kalimat yang sudah saya siapkan untuk dimainkan. Potongan itu berisi berbagai kalimat dengan majas tertentu yang harus dicocokkan oleh siswa. Jadi, mereka belajar mengenali jenis majas sambil bermain.
7	Bagaimana sistem poin dan penghargaan dirancang dalam perencanaan pembelajaran?	Sistem poin dan penghargaan yang saya terapkan sebenarnya sama, baik untuk materi cerpen maupun majas. Jadi setiap aktivitas yang berhasil diselesaikan kelompok, misalnya menyusun potongan cerita, menjawab pertanyaan, atau mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang benar, mereka akan mendapatkan poin. Poin ini saya catat di papan tulis supaya terlihat jelas dan menambah semangat anak-anak. Di akhir pembelajaran, kelompok dengan poin terbanyak saya berikan reward sederhana, biasanya berupa stiker bintang atau pujian langsung di depan kelas. Walaupun ini sederhana, ternyata cara ini efektif membuat anak-anak lebih antusias, mau berusaha keras, dan termotivasi untuk memahami materi serta mengingat isi pembelajaran. “Setiap kelompok mendapat poin dari aktivitas yang berhasil dilakukan, misalnya menjawab kuis atau menyusun cerita dengan benar. Poin dicatat di papan tulis supaya semua bisa melihat. Kelompok dengan poin tertinggi saya beri penghargaan seperti stiker bintang atau pujian supaya mereka lebih termotivasi.”

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode gamifikasi pada materi cerita pendek?	“Ada beberapa tahap yang saya laksanakan dek, sesuai dengan modul ajar yang sudah saya buat. Pada kegiatan pendahuluan saya membuka pembelajaran dengan salam, doa, apersepsi, dan menjelaskan aturan main gamifikasi. Selanjutnya pada kegiatan inti saya melaksanakan apa yang sudah direncanakan, yaitu membaca cerpen <i>‘Kelinci Kecil dan Burung Pipit’</i> , kerja kelompok, permainan menyusun cerita, menjawab pertanyaan, kuis, dan diskusi yang semuanya menggunakan sistem poin. Setelah kuis selesai, siswa saya minta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil bacaannya dan menyampaikan kembali isi cerita yang sudah mereka pahami. Terakhir, pada kegiatan penutup saya ajak siswa untuk refleksi, menyimpulkan isi cerita, serta memberi apresiasi dan motivasi supaya mereka lebih semangat belajar.”
2	Bagaimana tahapan penerapan metode	“Untuk materi majas, tahapannya sama. Pada pendahuluan saya buka pelajaran dengan salam, doa, apersepsi, dan

	gamifikasi pada pembelajaran materi majas?	mengingatkan kembali aturan main gamifikasi. Di kegiatan inti, anak-anak saya minta membaca kembali cerpen <i>'Kelinci Kecil dan Burung Pipit'</i> untuk menemukan kalimat-kalimat yang mengandung majas. Setelah itu anak-anak saya ajak bermain mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang tepat, kuis, diskusi kelompok, serta mencari contoh majas baru baik yang mereka temui dalam cerpen maupun di luar cerpen. Setelah itu, beberapa siswa saya minta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dalam membuat kalimat baru yang mengandung majas dan menjelaskan jenisnya. Semua aktivitas itu saya beri poin supaya mereka lebih semangat. Pada penutup, saya ajak siswa menyimpulkan materi, memberikan motivasi, dan memberi apresiasi sederhana bagi kelompok yang paling aktif."
3	Apa langkah-langkah yang Bapak lakukan pada kegiatan pembuka pembelajaran cerita pendek berbasis gamifikasi?	"Apabila sudah membuka dengan salam dan doa, saya biasanya menyapa anak-anak dengan menanyakan kabar mereka dan sekaligus mengabsen kehadiran. Setelah itu saya melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman mereka membaca cerita, kemudian saya meminta siswa membuka buku Bahasa Indonesia sesuai materi yang akan dipelajari, yaitu cerpen <i>'Kelinci Kecil dan Burung Pipit'</i> . Setelah itu saya memberikan penjelasan singkat tentang isi cerpen, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan aturan gamifikasi yang akan digunakan supaya mereka lebih termotivasi."
4	Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembuka pada materi majas yang menggunakan metode gamifikasi?	"Kalau kegiatan pembuka atau pendahuluan dek, urutannya tetap sama seperti biasanya. Saya awali dengan salam, doa bersama, menyapa siswa, dan mengecek kehadiran. Bedanya, karena hari ini materinya majas dengan menggunakan cerpen <i>'Kelinci Kecil dan Burung Pipit'</i> , maka di bagian pendahuluan saya menjelaskan tujuan pembelajaran sekaligus aturan main gamifikasi, seperti sistem poin dan reward yang akan digunakan."
5	Mengapa kegiatan inti dianggap sebagai tahap yang paling penting dalam penerapan metode gamifikasi?	"Sebenarnya pada tahap kegiatan inti dengan metode gamifikasi ini yang paling penting dek, karena di tahap inilah ditentukan berhasil atau tidaknya penerapan gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa."
6	Bagaimana langkah-langkah kegiatan inti dilaksanakan pada pembelajaran cerita pendek berbasis gamifikasi?	"Pada kegiatan inti ini dek, saya mengeksekusi perencanaan yang sudah dibuat, dan saya menyusunnya dalam beberapa tahap sesuai dengan metode gamifikasi yang dipilih untuk meningkatkan keterampilan membaca cerpen dan daya ingat siswa. Tahap pertama saya mulai dengan meminta siswa membaca dan mengamati cerpen <i>'Kelinci Kecil dan Burung Pipit'</i> yang ada di buku Bahasa Indonesia kelas V. Sembari

		<p>siswa membaca saya menekankan agar siswa membaca dengan intonasi yang tepat dan lebih memerhatikan pada unsur instrinsik yang ada dalam cerita. Setelah membaca, siswa saya bagi ke dalam tiga kelompok. Setiap kelompok kemudian saya berikan potongan cerita untuk disusun kembali menjadi alur yang runtut. Di sini mereka berdiskusi, saling mendengarkan, dan memperhatikan gagasan dari anggota kelompoknya. Tahap berikutnya, saya memberikan beberapa pertanyaan seputar isi cerita, seperti siapa tokohnya, bagaimana alurnya, dan apa pesan moral yang bisa diambil. Siswa saya beri waktu untuk memikirkan jawabannya agar lebih fokus memahami isi cerita. Selanjutnya pada tahap terakhir, setiap kelompok saya minta menunjuk perwakilan untuk menceritakan kembali isi cerpen di depan kelas. Siswa lain juga saya dorong untuk mendengarkan dengan baik serta memberikan tanggapan atas presentasi temannya. Semua aktivitas tersebut bernilai poin yang saya catat di papan skor, dan pada akhirnya saya umumkan hasilnya sekaligus memberikan reward sederhana.”</p>
7	<p>Bagaimana langkah-langkah kegiatan inti dilaksanakan pada pembelajaran materi majas berbasis gamifikasi?</p>	<p>“Pada kegiatan inti materi majas ini, saya menerapkan metode gamifikasi dengan tahapan yang sudah saya siapkan dalam modul ajar. Kegiatan pertama sayaawali dengan meminta siswa membaca kembali cerpen <i>‘Kelinci Kecil dan Burung Pipit’</i> yang sebelumnya sudah mereka pelajari. Tujuannya supaya mereka bisa menemukan sendiri kalimat-kalimat yang mengandung majas seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola. Setelah membaca, saya beri waktu kepada siswa untuk berpikir dan menandai kalimat yang mengandung majas, supaya mereka bisa benar-benar memahami sebelum masuk ke tahap permainan. Tahap selanjutnya saya membagi siswa menjadi tiga kelompok dan mulai permainan mencocokkan kalimat dengan jenis majas yang tepat. Dalam permainan ini setiap kelompok saya minta berdiskusi dulu untuk menentukan jawaban yang benar. Setelah itu, mereka berkompetisi untuk mencocokkan kalimat dengan cepat dan tepat. Setiap kelompok yang benar akan mendapat poin, dan poinnya saya catat di papan skor kelas. Tahap berikutnya, saya lanjutkan dengan kuis interaktif. Saya bacakan beberapa kalimat baru, lalu siswa diminta menebak jenis majas yang digunakan. Kalau jawabannya benar mereka mendapat poin tambahan, kalau salah mereka saya beri kesempatan untuk berdiskusi dan memperbaikinya. Terakhir, setiap kelompok saya minta mempresentasikan hasil diskusi mereka tentang fungsi dan makna majas yang ditemukan, sekaligus membuat contoh</p>

		kalimat baru yang mengandung majas. Dari sini saya bisa melihat sejauh mana mereka memahami materi dan mampu berkreasi.”
8	Bagaimana kegiatan penutup dilakukan pada pembelajaran cerita pendek dengan metode gamifikasi?	“Kalau di kegiatan penutup, biasanya saya ajak anak-anak untuk refleksi dulu. Saya tanyakan apa yang mereka pelajari dari cerita tadi, bagian mana yang paling mereka ingat, dan bagaimana pengalaman mereka saat ikut permainan. Dari jawaban itu saya bisa lihat sejauh mana mereka memahami isi cerpen dan mengingat alurnya. Saya juga mengajak siswa menyimpulkan kembali isi cerita bersama-sama, terutama tokoh, alur, dan pesan moral yang bisa diambil. Setelah itu saya umumkan perolehan poin tiap kelompok, lalu saya beri reward sederhana berupa stiker bintang atau gelar kelompok terbaik. Reward ini sederhana, tapi cukup membuat mereka lebih semangat. Di akhir pelajaran, saya memberikan motivasi supaya mereka mau membaca cerita lain di rumah, dan menutup pembelajaran dengan doa bersama. Dengan cara ini, anak-anak bisa mengulang kembali isi bacaan, dapat apresiasi atas usahanya, dan tetap termotivasi untuk belajar di pertemuan berikutnya.”
9	Bagaimana kegiatan penutup dilaksanakan pada pembelajaran materi majas berbasis gamifikasi?	“Pada kegiatan penutup ini juga tidak jauh berbeda dengan kegiatan penutup pada materi cerpen. Saya memberikan beberapa pertanyaan reflektif kepada siswa sebagai bentuk evaluasi dari pembelajaran materi majas, misalnya dengan menanyakan kembali pengertian majas dan contohnya dalam cerpen yang telah dibaca. Setelah itu, saya bersama siswa menyimpulkan isi pembelajaran hari itu, kemudian saya mengingatkan tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Setelah kegiatan selesai, pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam. Semua langkah tersebut saya sesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat dalam modul ajar.”

No	Aspek Wawancara	Pertanyaan	Jawaban
1	Motivasi dan Minat Siswa	<b>Guru:</b> Bagaimana tanggapan Bapak terhadap antusiasme siswa saat pembelajaran dengan metode gamifikasi?	“Kalau dari pengamatan saya, anak-anak memang jauh lebih semangat belajar waktu pakai metode gamifikasi. Mereka antusias dari awal sampai akhir pelajaran, apalagi kalau sudah masuk sesi permainan dan pengumuman skor. Bahkan yang biasanya pasif, jadi mau ikut menjawab dan bekerja sama.”
		<b>Siswa:</b> Bagaimana perasaan kamu belajar membaca	Rahman: “Saya jadi semangat Pak, karena belajar cerpen pakai permainan itu seru. Ada poin dan tantangan, jadi rasanya kayak lomba

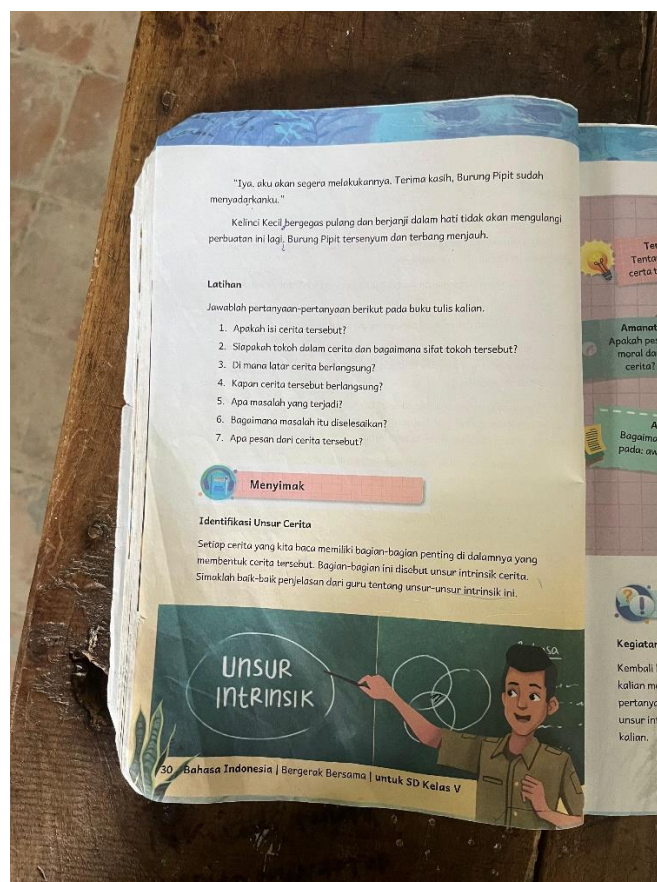


		cerpen dengan metode permainan?	tapi sambil belajar. Saya paling suka waktu dikasih stiker bintang, jadi pengen menang lagi di pertemuan berikutnya.” Shohib: “Saya jadi lebih semangat membaca waktu ada permainan susun cerita, soalnya kami ingin dapat poin dan bintang. Waktu Pak Badrus membagi kelompok dan menjelaskan kalau kelompok yang paling cepat menyusun urutan cerita akan mendapat poin tertinggi, saya langsung berusaha membaca ceritanya lebih teliti supaya tidak salah. Biasanya kalau hanya disuruh baca biasa, saya cepat bosan, tapi kalau pakai permainan begini jadi lebih seru dan ingin menang.”
2	Pemahaman dan Keterampilan Membaca Cerpen	<b>Guru:</b> Apakah metode gamifikasi membantu siswa memahami isi dan unsur cerita dengan lebih baik?	“Dengan permainan seperti ini, anak-anak bisa memahami isi cerpen tanpa merasa terbebani. Mereka belajar sambil bermain, sehingga unsur cerita lebih mudah dipahami.”
		<b>Siswa:</b> Bagaimana kegiatan permainan membantu kamu memahami isi cerita?	Walid: “Waktu main susun potongan cerita, saya jadi tahu urutan ceritanya dari awal sampai akhir. Saya juga bisa tahu siapa tokoh utama dan apa pesannya.” Aziz: “Kalau menjawab pertanyaan waktu kuis, saya jadi ingat tempat dan waktu kejadiannya. Jadi lebih mudah paham ceritanya. Soalnya waktu kuis, kami harus cepat menjawab pertanyaan tentang siapa tokoh utamanya, di mana kejadian berlangsung, dan apa yang terjadi di akhir cerita. Karena itu saya membaca cerpen lebih teliti supaya tidak lupa.”
3	Daya Ingat terhadap Isi Cerita	<b>Guru:</b> Apakah metode gamifikasi membantu siswa mengingat kembali isi cerita?	“Anak-anak lebih mudah mengingat isi cerita karena mereka mengulang materi lewat permainan, bukan sekadar membaca. Saat bermain, mereka saling berdiskusi, menebak urutan peristiwa, tokoh, dan latar cerita. Proses itu membuat mereka tanpa sadar mengulang isi teks berkali-kali. Jadi, meskipun kegiatan dilakukan dengan suasana santai dan menyenangkan, hasilnya justru lebih maksimal.”
		<b>Siswa:</b> Apakah kamu lebih mudah mengingat isi cerpen setelah kegiatan permainan?	Wasil: “Saya masih ingat bagian kelinci menolong burung pipit karena waktu itu jadi pertanyaan terakhir di kuis.” Alif: “Karena ada sistem poin, saya jadi ingat terus isi ceritanya, takut nilainya turun. Jadi sebelum permainan dimulai, saya baca ulang cerpennya biar nggak salah jawab. Waktu guru kasih pertanyaan

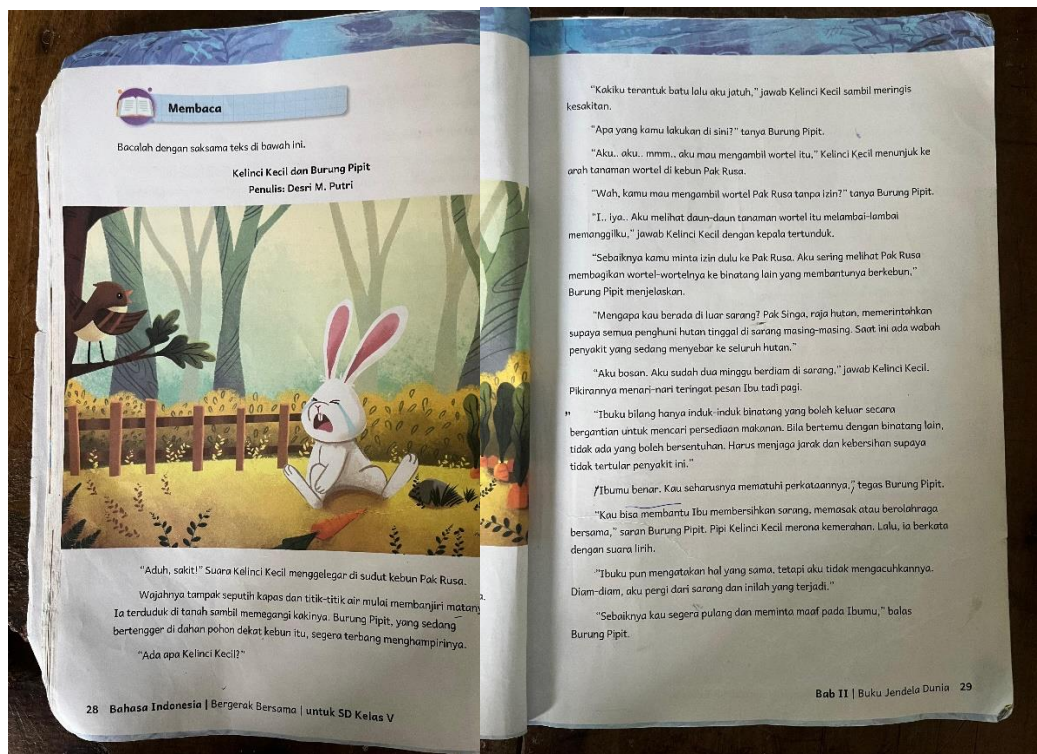
			tentang tokoh atau alur, saya langsung berusaha ingat bagian ceritanya. Soalnya kalau salah, poin kelompok bisa berkurang.”
4	Kerja Sama dan Diskusi	<b>Guru:</b> Bagaimana penerapan gamifikasi mendorong kerja sama antarsiswa?	“Diskusi antarsiswa membuat mereka saling melengkapi. Anak yang lebih cepat paham membantu temannya yang masih bingung, sehingga kerja sama dalam kelompok terjalin untuk sama-sama paham terhadap materi yang sudah dipelajari.”
		<b>Siswa:</b> Bagaimana pengalaman kamu belajar bersama teman dalam permainan kelompok?	Rahman: “Saya dan teman kelompok saya bekerjasama waktu permainan menyusun cerita. Kalau bingung, kita diskusi bareng supaya urutannya benar.” Alif: “Waktu main kuis kelompok, kami saling bantu biar jawabannya cepat dan dapat poin banyak. Jadi nggak ada yang diam saja, semua ikut mikir supaya kelompok kami menang.”
5	Tanggapan terhadap Penghargaan (Reward)	<b>Guru:</b> Bagaimana pengaruh pemberian poin dan reward terhadap semangat belajar siswa?	“Reward tidak harus besar, yang penting membuat anak merasa dihargai. Dari situ mereka termotivasi untuk belajar lebih baik.”
		<b>Siswa:</b> Apa yang kamu rasakan ketika mendapat bintang atau penghargaan setelah bermain?	Wasil: “Kalau dapat bintang, rasanya senang sekali. Jadi ingin belajar lagi biar dapat lebih banyak. Rasanya bangga waktu nama kelompok kami ditulis paling banyak di papan skor.” Shohib: “Saya jadi semangat waktu tahu kalau poinnya bisa ditukar dengan bintang. Jadi setiap kali main tebak cerita atau jawab pertanyaan, saya berusaha keras biar nggak salah. Meskipun juara 2 dan hanya dapat 2 bintang tapi saya sangat bahagia.”
6	Pemahaman terhadap Materi Majas	<b>Guru:</b> Bagaimana penerapan gamifikasi membantu siswa memahami materi majas?	“Anak-anak jadi paham makna majas tanpa harus menghafal. Lewat permainan mereka bisa membedakan mana yang personifikasi dan mana yang perbandingan. Bahkan ada yang bisa membuat kalimat majas sendiri.” “Begitu saya umumkan kelompok yang paling banyak poinnya, anak-anak bersorak senang. Tapi yang kalah malah bilang mau belajar lebih giat supaya bisa menang minggu depan.”
		<b>Siswa:</b> Bagaimana perasaan kamu belajar majas dengan permainan dan sistem poin?	Wasil: “Waktu main tebak jenis majas, saya jadi tahu kalau ‘angin berbisik pelan’ itu majas personifikasi. Karena sambil main, saya jadi lebih ingat.” Ihsan: “Kalau main bareng teman,

			jadi lebih cepat paham. Kalau salah, teman bantu jelasin, jadi hafal terus.”
--	--	--	--

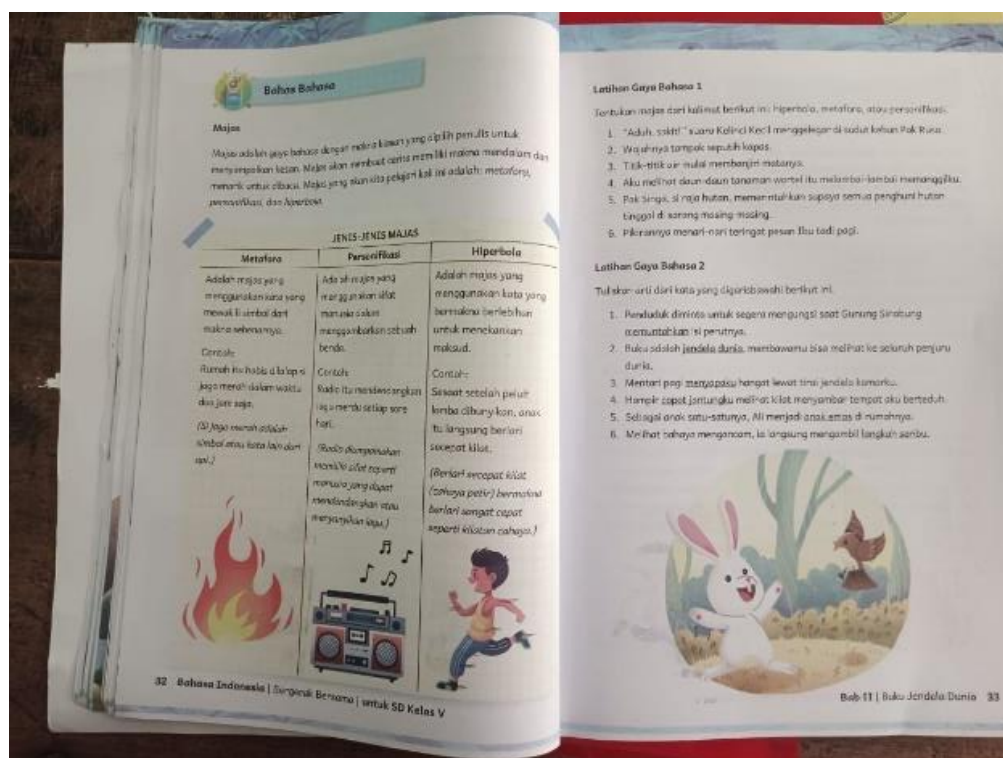
## Lampiran 4 Bahan ajar



## Materi Unsur Instrinsik Cerita



## Cerita Kelinci Kecil dan Burung Pipit



## Materi Majas



Kategori

No	A	B	C	
1	10	1		
2		10		
3	1		10	
4		10		
5	10	10	10	
6	10	10	10	
7		10	10	
8		10	10	
9		10	10	
10	10	80	70	
	40			

### Papan Peringkat untuk Mencatat Poin

"Aduh, sakit!" Suara Kelinci Kecil menggegar di sudut kebun Pak Rusa. Wajahnya tumpul seperti kapas dan titik-titik air mulai mengalir matanya. Ia terduduk di tanah sambil memegang kakinya. Burung Pipit, yang sedang beriseng di dalam pohon dekat kebun itu, segera terbang menghampirinya.

"Ada apa Kelinci Kecil?"

"Kakiku terantuk batu lalu aku jatuh," jawab Kelinci Kecil sambil mengerjap kesakitan.

"Apa yang kamu lakukan di sini?" tanya Burung Pipit.

"Aku... aku... ehmm, aku mau mengambil wortel itu," Kelinci Kecil menunjuk ke arah tanaman wortel di kebun Pak Rusa.

"Wah, kamu mau mengambil wortel Pak Rusa tanpa izin?" tanya Burung Pipit.

"I... iya... Aku melihat daun-daun tanaman wortel itu melambai-lambai memanggilku," jawab Kelinci Kecil dengan kepala tertunduk.

"Sebaiknya kamu minta izin dulu ke Pak Rusa. Aku sering melihat Pak Rusa membagikan wortel-wortelnya ke binatang lain yang membantunya berkebun," Burung Pipit menjelaskan.

"Mengapa kau berada di luar sarang? Pak Singa, raja hutan, memerintahkan supaya semua penghuni hutan tinggal di sarang masing-masing. Saat ini ada wabah penyakit yang sedang menyebar ke seluruh hutan."

"Aku bosan. Aku sudah dua minggu berdiam di sarang," jawab Kelinci Kecil. Pikirannya memutar-muti mengingat pesan itu tadi pagi.

"Ituku bilang bahwa induk-induk binatang yang boleh keluar secara bergantian untuk mencari persediaan makanan. Kita bertemu dengan binatang lain, tidak ada yang boleh beres-beres. Kalau melanggar janji dan keharusan supaya tidak terlarut penyakit ini."

"Itumu benar. Kau seharusnya mematuhi perkataannya," tegur Burung Pipit.

"Kau bisa membantu itu memburai sarang, memaksa atau berolahraga bersama," sarai Burung Pipit. Pipit Kelinci Kecil merasa kumuhan. Lalu, ia berkata dengan suara lirih.

"Ituku pun mengatakan hal yang sama, tetapi aku tidak menguculkannya. Ohm-ahm, aku pergi dari sarang dan inilah yang terjadi."

"Sebaiknya kau segera pulang dan meminta maaf pada Itumu," laila Burung Pipit.

"Iya, aku akan segera melakukannya. Terima kasih, Burung Pipit sudah menyadarkanku."

Kelinci Kecil bergegas pulang dan berjalan dalam hati tidak akan mengulangi perbuatan ini lagi. Burung Pipit tersenyum dan terbang menjauh.

### Potongan Urutan Cerita

## Lampiran 5 Dokumentasi



**Idzin ke kepala sekolah untuk melakukan penelitian Bapak Wasiluddin S.H.**



**Wawancara Bersama guru pengampu matapelajaran Bahasa Indonesia kelas VI  
Bapak Badrus Sholeh S.Pd.**



**Wawancara dengan siswa kelas V MI Nurul Islam Semar Desa Ragang  
Pamekasan Madura**

**Lampiran 6 Dokumentasi penerapan metode gamifikasi**



**Guru Memberika Apersepsi Terhadap Siswa**





**Siswa Membaca Cerpen “Kelinci Kecil dan Burung Pipit”**



**Siswa Menyusun Urutan Cerita**





**Antusias Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Kuis**



**Siswa Maju untuk Mempresentasikan Kembali Cerita “Kelinci Kecil dan Burung Pipit”**



**Pemberian Reward Pada Setiap Kelompok**



**Kegiatan Pada Materi Majas**

## RIWAYAT HIDUP



### A. Biodata Diri

Nama Lengkap : Imam Bukhori  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat Tanggal Lahir : Pamekasan, 03-Maret-2001  
Alamat Asal : Desa Ragang, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan, Madura  
Nama Ayah : Samsun  
Nama Ibu : Hasanah  
Email : [imamchan47@gmail.com](mailto:imamchan47@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

SD/MI : MI Nurul Islam 1(lulus 2012)  
SMP/MTs : MTs Nurul Islam Semar (lulus 2015)  
SMA/MA : MA Darul Ulum Banyuanyar (lulus 2018)  
Pendidikan S1 : Institut Agama Islam Negeri Madura (lulus 2022)  
Pendidikan S2 : UIN Maulana malik Ibrahim Malang (lulus 2025)