

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 24 Surantih dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 24 Surantih dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,35 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 72,75, selisih peningkatan sebesar 14,81 poin. Berdasarkan hasil uji-t menggunakan *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V SDN 24 Surantih.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan beberapa saran-saran sebagai berikut:

1. Saran untuk guru diharapkan untuk menerapkan metode gamifikasi sebagai salah satu variasi metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi, terutama dalam kemampuan

membaca pemahaman. Guru dapat merancang elemen permainan yang sederhana namun menarik, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

2. Saran untuk sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran seperti gamifikasi, baik melalui penyediaan sarana pembelajaran, waktu pelatihan, maupun apresiasi terhadap kreativitas guru. Dukungan ini penting agar metode pembelajaran inovatif dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi waktu, jenjang pendidikan, maupun integrasi teknologi digital dalam gamifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, et al. 2021. Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 3 no 5 hal. 2336-2344
- Arifin, F., & Suryani, M. (2020). Pemanfaatan Penilaian Portofolio untuk Mengukur Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1), 1–10.
- Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Assa, Natalia. (2023). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 70–80.
- Cahyono, A . N. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Strategi *Survei Question Reading Recall Review* (SQ3R) pada Siswa Kelas V SD Negeri Saren Kecamatan Kalijamber Kab, Sragen Tahun Pelajaran 2013-2014. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/29761>. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fauziyah, S., et al. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 18-27.
- Nasip, F., & Norehan Zulkipli. (2024). The Effect of Gamification on Primary Students' Malay Reading Comprehension. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*. Vol 9 issue 7 hal 1-17
- Hasanah, M., & Syahputri, V. S. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 10–20.
- Hasanah, M., et al. (2022). Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 143–152.

- Hidayati, A., et al. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Fikri*, 2(1), 23-32.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan/262
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Kata Pena.
- Lestari, Y. D. (2021). Pengaruh Media Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 145–154.
- Maulana, R et al. (2025). “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Tinjauan Teoritis Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2(4) hal.579-588
- Mulyana, H., et al. (2021). Analisis Hasil PISA 2018 dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 107-118
- Mulyasa, E. (2013). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Mustikasari, R. (2022). Penerapan Gamifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 34–42.
- Nanda Septiana, Mutik Nur Fadhilah. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. Ghancaran: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 239-253

- Nasir, M., & Huda, A. S. (2020). Urgensi Belajar dalam Surah Al-'Alaq Ayat 1-5 Perspektif Tafsir Ibnu Katsir. *International Journal of Education and Research*, 2(1), 74-84.
- Novianti, AE. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis, dan Berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*. Vol 5 no 2 hal 612-630
- Nugraheni, F. T. (2023). Peran Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Peningkatan Kompetensi Literasi di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 145–154.
- Nugraheni, F. T., & Ratnaningsih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Tes Esai terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45-56.
- Nurjanah, S., et al. (2021). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-10.
- Nurmala, R. (2020). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–10.
- Pane, P. P., et al. (2024). Peran Literasi dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia di Era Digital. *Jurnal Sains, Seni, Teknologi, dan Desain*, 1(1), 128-135.
- Perfetti, C. A., & Adlof, S. M. (2019). Reading Comprehension: A Conceptual Framework From Word-Meaning to Text-Meaning. *Human Development*, 62(2-3), 90–111.
- Permana, Y. (2020). Pentingnya Kemampuan Membaca Kritis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 14-25.
- Permatasari, D. (2020). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–12.

- Pratiwi, E., et al. (2023). Peran Pendidikan Dasar dalam Meletakkan Fondasi Perkembangan Holistik Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 6(1), 1-10.
- Pratiwi, N. A., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Strategi Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 12–21.
- Putra, G. W., & Indrawan, Y. (2021). Integrasi Keterampilan Berbahasa (Menyimak, Berbicara, Membaca, dan Menulis) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 23-34.
- Putra, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Teknik SQ3R. Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, Amylia., et al. (2024). Analisis kemampuan membaca pemahaman kelas V SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*. 2(3) hal 252-261
- Putri, M. (2021). Pentingnya Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Disrupsi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 142–151.
- Rahmawati & Widodo, H. (2021). Dimensi Kemampuan Membaca Pemahaman dan Strategi Peningkatannya pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(1), 101–110.
- Ridwan. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthèë: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 1-13.
- Rinck, M. (2021). Situation models in text comprehension. *Journal of Cognitive Psychology*, 33(3), 234-245.
- Sampe, M., Maxsel, K., & Estherana, V. T. 2023. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri Sakteo Kecamatan Molo Tengah Kabupaten TTS. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3), 50-52

- Sari, S. F., & Putri, T. P. (2022). Peningkatan Kemampuan Interpretasi Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–10.
- Serravallo, J. (2020). *Teaching Reading in Small Groups: Differentiated Instruction for Building Strategic, Independent Readers*. Heinemann.
- Setiawan, A., & Widodo, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(1), 1-10.
- Setiawan, F., & Lestari, R. (2023). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–123.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultan, M et al. 2024. “Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare.” *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(2)
- Sultan, S. (2024). Pemanfaatan Metode Gamifikasi untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(1), 1-10.
- Wahyudin, A. (2021). Tantangan dan Strategi Peningkatan Literasi Membaca Siswa Indonesia di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 20-35.
- Wahyuni, H., et al. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Kelas V dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 206-216.
- Widodo, J., & Wahyudin. (2019). Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 101–110.
- Wulandari, N., & Pratiwi, H. N. (2021). Peran Membaca Pemahaman dalam Mendukung Keberhasilan Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 12–21.

- Yuliana, R. (2021). *Analisis Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 15(2), 78–85.
- Yuliana, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 102–111.

