

Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Gamifikasi

Ade Eva Novianti*

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten, Indonesia
Email: adeeva1114@gmail.com

Abstrak

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan dimana bahasa Indonesia menjadi bahasa ibu yang perlu dimiliki dan ditanamkan sejak usia dini. Dalam setiap jenjang pendidikan, bahasa Indonesia diberikan sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Namun dalam praktik di lapangan banyak ditemukan kurangnya kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia terlebih di lembaga pendidikan yang menjadikan bahasa asing sebagai salah satu kata pengantar di dalam setiap pembelajarannya. Penelitian memiliki tujuan 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.

Kata kunci: Literasi, Membaca, Menulis, Berbicara, Bahasa Indonesia, Gamifikasi

Abstract

Indonesian is a unified language where Indonesian is a mother tongue that needs to be owned and instilled from an early age. In every level of education, Indonesian is taught according to the students' developmental stages. However, in practice in the field, many people find a lack of ability to read, write and speak Indonesian, especially in educational institutions that use a foreign language as one of the introductory words in every lesson. The research aims to improve the ability to read, write, and speak Indonesian at the elementary school level. The subjects of this research were 21 grade 1 students at XYZ Private Elementary School in Tangerang. This research explains how gamification can improve students' reading, writing, and speaking skills. The research method used is Classroom Action Research (PTK). The research results show that reading, writing, and speaking skills can be improved through gamification learning methods.

Keywords: Literacy, Reading, Writing, Communication, Gamification

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia yang memiliki peran penting dalam menyatukan ragam budaya dan bahasa yang terdapat di negara Indonesia (Sandri & Tisnawati, 2023). Salah satu peran bahasa Indonesia secara nasional adalah sebagai bahasa persatuan bangsa. Dalam bidang edukasi bahasa Indonesia memiliki andil sebagai salah satu mata pelajaran utama dalam institusi pendidikan negeri maupun swasta (Maulidiyah, n.d.). Namun seiring dengan semakin berkembangnya institusi pendidikan yang memiliki visi global sehingga banyak institusi- institusi pendidikan swasta yang metode nasional, nasional plus dan internasional yang menjadikan bahasa Inggris sebagai kata pengantar hampir di seluruh mata pelajaran

(Fauziah, 2023).

Bahasa Indonesia secara perlahan mengalami pergeseran perannya, banyak ditemukan peserta didik di sekolah bertaraf internasional mereka lebih nyaman dan fasih menggunakan bahasa Inggris serta melupaka bahasa negaranya sendiri yaitu bahasa Indonesia (Ariashinta & Zulfitriya, 2023). Sehingga ketika mereka menghadapi mata pelajaran bahasa Indonesia, mereka mengalami kendala kemampuan berbahasa Indonesia (Kusmiarti & Hamzah, 2019). Kemampuan berbahasa sendiri mencakup membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Pada saat kemampuan berbahasa ini tidak dimiliki dan ditanamkan pada tahapan – tahapan yang seharusnya, maka peserta didik akan menemui kesulitan di setiap jenjang berikutnya dan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial (Kusumah, 2023). Hal ini menjadi fokus peneliti untuk memperkuat pondasi utama pada tahapan awal peserta didik terlebih pondasi membaca, menulis, dan berbicara dalam berbahasa Indonesia.

Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif untuk mencapai menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, mengintegrasikan berbagai komponen kemampuan berbahasa yang mencakup kemampuan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara (Anggraeni, Fariyanti, & Cahyadi, 2023). Metode gamifikasi yang merupakan metode pembelajaran dengan mengintegrasikan bentuk permainan dapat menjadi alternatif untuk digunakan.

Sebuah jurnal penelitian berpendapat bahwa, gamifikasi memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menunjukkan berbagai level mengenai pengalaman belajar peserta didik, misalkan meningkatkan keterlibatan membaca peserta didik (Marlina & Sholehun, 2021). Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat mendorong tenaga pendidik untuk mendesain pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia.

Sekolah XYZ di Tangerang merupakan sekolah dengan metode belajar trilingual dengan menggunakan tiga bahasa yaitu Bahasa Inggris, Indonesia, dan Mandarin. Pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas I sekolah dasar memiliki durasi pertemuan sebanyak seminggu dua kali. Durasi pertemuan ini lebih sedikit dibandingkan dengan mata pelajaran bahasa yang lain. Proses belajar mengajar di dalam kelas memberi kontribusi dalam terbangunnya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik (Escultor & Larsari, 2023). Hal ini mengindikasikan bahwa interaksi di dalam proses belajar mengajar memiliki peranan penting dalam kemampuan berbahasa peserta didik.

Selama proses belajar mengajar, peneliti mendapati peserta didik memiliki kendala dalam membaca. Contohnya mengeja huruf dalam bahasa Inggris pada saat membaca kata - kata dalam bahasa Indonesia dan menuliskan huruf vokal dalam bahasa Inggris kedalam sebuah kata bahasa Indonesia. Contoh: padi, maka dituliskan “padee”. Hal ini dikarenakan, beberapa dari peserta didik memiliki pemahaman bunyi kata “ee” dalam bahasa Inggris adalah “long vowel” sehingga peserta didik mengaplikasikan pemahaman penulisan dalam bahasa Indonesia.

Selain itu kemampuan peserta didik di dalam memahami bahasa Indonesia juga menjadi sorotan peneliti. Faktor eksternal yang membuat peserta didik mengalami kendala dalam menguasai kemampuan berbahasa dikarenakan dalam tahapan jenjang pendidikan mereka tercampur dalam mempelajari tiga bahasa dalam kurun waktu yang bersamaan (Kusumawati, 2022). Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang memiliki kemiripan baik dalam membaca, bentuk huruf dan bunyi huruf menjadi salah satu faktor utama dalam membaca dan memahami bahasa Indonesia (Husaina et al., 2022). Hal ini mengakibatkan kebingungan peserta didik dalam

menggunakan bahasa Indonesia apabila mereka tidak memiliki pondasi yang kuat.

Faktor eksternal lainnya yang ditemukan peneliti dimana peserta didik mengalami kendala kemampuan berbahasa dalam bahasa Indonesia adalah kurikulum sekolah yang mengedepankan kemampuan membaca dalam bahasa Inggris. Hal ini diimbangi dengan setiap tes baik secara lisan dan tertulis menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Inggris, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kewiraswastaan, Pendidikan Agama, dan lain sebagainya yang secara tidak langsung kemampuan membaca dalam bahasa Indonesia tidak terasah sebagaimana mestinya (Asmawi, Santoso, Nur, & Maesaroh, 2023);(Longa, 2021);(Rahmawati, Nisa, Astuti, Fajariyani, & Suliyanti, 2022);(Asikin & Fadilah, 2024).

Masalah terakhir yang ditemukan adalah kemampuan berbahasa dalam bahasa Indonesia. Peneliti mendapati peserta didik menggabungkan bahasa Inggris saat berbicara dalam bahasa Indonesia. Didapatinya peserta didik memahami pertanyaan atau kalimat dalam bahasa Inggris yang dilontarkan, namun tidak mengerti artinya dalam bahasa Indonesia sehingga mereka menjawabnya dalam bahasa Inggris atau bahkan mereka menjawab pertanyaan tersebut dengan bahasa tubuh mereka. Hal ini dikarenakan keterbatasan kosakata dan pemahaman peserta didik dalam berbahasa Indonesia sehingga mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalam menuangkannya secara verbal. Penyebab keterbatasan kosakata bisa diakibatkan oleh faktor eksternal dimana lingkungan peserta didik selama beraktivitas di sekolah bahkan di rumah seringkali ditemukan mereka berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Penelitian ini mengevaluasi hasil belajar peserta didik kelas satu Sekolah Dasar di sekolah XYZ, fokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia. Penelitian mengidentifikasi tingkat ketidaklulusan yang tinggi, diduga dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang kurang menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi. Tujuan penelitian mencakup analisis pelaksanaan metode gamifikasi, peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara Bahasa Indonesia. Manfaatnya terbagi menjadi manfaat teoritis, yang dapat memberi kontribusi pada kajian teori pendidikan, dan manfaat praktis, yang bermanfaat bagi tenaga pendidik sebagai sumber informasi dan metode alternatif untuk meningkatkan literasi Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas satu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menjelaskan metode penelitian yang akan dilakukan, termasuk rancangan penelitian, subjek penelitian, latar penelitian, prosedur dan pengumpulan data, instrumen dan analisis penelitian, serta kriteria keberhasilan penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan metode yang menjelaskan tindakan dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Kemudian, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara bahasa Indonesia peserta didik kelas satu SD XYZ.

Waktu penelitian meliputi observasi, izin pelaksanaan, wawancara, penyusunan kajian teori, dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas I di sekolah XYZ dengan teknik dan instrumen pengumpulan data melibatkan observasi, tes kemampuan berbahasa, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen divalidasi oleh koordinator mata pelajaran Bahasa Indonesia. Skala pengukuran menggunakan skala Likert, dan prosedur penelitian dijelaskan melalui skema yang mencakup identifikasi masalah, perancangan

pembelajaran, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi.

Hasil Dan Pembahasan

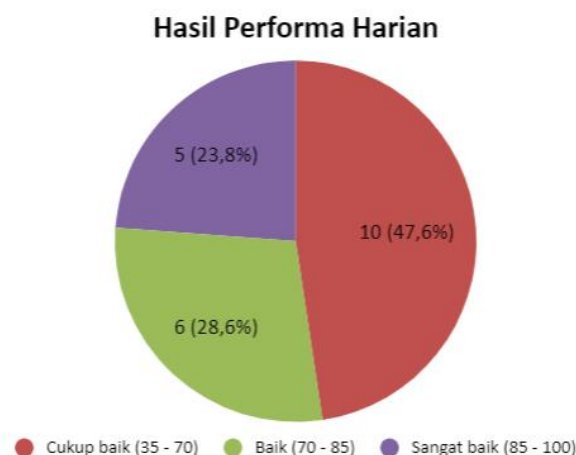
A. Pra - Siklus

Pada tahapan awal penelitian ini untuk memperoleh gambaran kemampuan Bahasa Indonesia siswa secara umum sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan peneliti melakukan tiga kali tes performa harian untuk mengukur kemampuan membaca dan menulis siswa, dan tes kemampuan berbicara. Untuk tes kemampuan membaca dan menulis nilai diperoleh dari 3 kali tes performa harian dengan hasil sebagaimana Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Performa Harian Pra Siklus

No	Nama	Performa Harian 1	Performa Harian 2	Performa Harian 3	Nilai Akhir
1	Ai	95	80	75	83
2	Al	65	80	50	65
3	Av	80	80	75	78
4	Be	90	100	90	93
5	Bi	60	80	50	63
6	Cl	30	60	45	45
7	Cr	60	70	75	68
8	De	45	70	75	63
9	Et	90	70	85	82
10	Ja	100	100	85	95
11	Ka	40	50	45	45
12	Ke	100	90	85	92
13	Ki	100	100	95	98
14	Le	30	50	35	38
15	Li	45	50	50	48
16	Ly	100	80	85	88
17	Na	70	60	55	62
18	Nat	35	80	20	45
19	No	75	100	50	75
20	Te	85	70	85	80
21	Ze	95	90	60	82
MAKS		100	100	95	98
RATA - RATA		71	77	65	71

Berdasarkan tabel 1 ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik selama satu bulan yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur keberhasilan kemampuan berbahasa dalam bahasa Indonesia. Keberhasilan ini meliputi kemampuan membaca dan menulis. Dari hasil belajar di atas peneliti menemukan bahwa nilai rata – rata kelas diatas >70, kecuali untuk performa harian tiga. Diukur dari kriteria ketuntasan nilai (KKM), nilai rata rata kelas mendapatkan hasil yang cukup, namun ketika melihat perincian dari nilai yang diperoleh oleh masing – masing peserta didik, ditemukan lebih dari setengah kelas mendapatkan nilai dibawah ketentuan minimal. Bahkan ditemukan juga terdapat peserta didik yang mengalami penurunan. Beberapa faktor yang menyebabkan penurunan nilai tersebut tingkat kesulitan soal yang berbeda – beda dalam setiap performa harian, kesiapan peserta didik dalam menghadapi tes tertulis serta faktor – faktor lainnya. Tabel 1 disimpulkan secara sederhana dengan diagram 1.



Gambar 1. Hasil Performa Harian

Berdasarkan gambar 1, peneliti mendapati 23,8% peserta didik memiliki hasil sangat baik (rentang nilai 80 - 100), 28,6 % peserta didik mendapat hasil baik (rentang nilai 70 - 85), dan 47,6% peserta didik memiliki hasil cukup baik (rentang nilai 35 - 70). Melalui hasil tes ini, peneliti menemukan bahwa 47,6% peserta didik memiliki nilai cukup baik dengan rentang nilai 35 - 70. Dengan standar nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≤ 70 , terdapat hampir setengah peserta didik tidak memenuhi syarat kelulusan.

B. Siklus I

Siklus satu dilaksanakan pada tanggal 2, 5, 9 dan 16 Oktober 2023 dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi dalam proses pembelajaran dengan tema “Liburanku” pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Perencanaan Siklus I

Dalam tahap ini dilakukan penyusunan desain pembelajaran untuk siklus satu yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan total durasi waktu 150 menit. Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi rubrik kemampuan membaca, kemampuan menulis dan kemampuan berbicara.

Rencana pembelajaran siklus satu menerapkan metode pembelajaran metode “gamifikasi”. Siklus satu diterapkan pada peserta didik kelas I SD di sekolah swasta XZY Tangerang, Banten. Tema pada topik pembelajaran yang diangkat dalam siklus satu adalah “Liburanku”. Terdapat tiga kategori indikator yang diukur dalam siklus pertama ini yaitu kemampuan membaca, kemampuan menulis dan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Indikator untuk mengukur kemampuan membaca mencakup kelancaran membaca kalimat dalam Bahasa Indonesia, kemampuan memahami kalimat dalam Bahasa Indonesia, pelafalan dan intonasi dalam membaca Bahasa Indonesia serta kemampuan membaca tanpa mengeja. Pengukuran nilai kemampuan membaca dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian pada saat peserta didik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan metode gamifikasi

Indikator untuk mengukur kemampuan menulis mencakup kemampuan peserta didik menulis kalimat dengan benar, menggunakan huruf dan tanda baca dengan tepat, kemampuan menjawab soal secara tertulis, kemampuan peserta didik menulis dengan jelas dan rapi dan kemampuan peserta didik menulis tepat waktu. Pengukuran nilai kemampuan menulis

dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian pada saat peserta didik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan metode gamifikasi.

Kemampuan berbicara diukur dengan tiga kategori yang dalam setiap kategori memiliki tiga indikator. Indikator-indikator tersebut adalah peserta didik mampu berbicara dengan tata bahasa yang baik, peserta didik memiliki kosakata yang beragam, pembicaraan terjadi secara dua arah, kemampuan peserta didik berbicara dengan melihat lawan bicara, peserta didik berbicara tanpa terbata-bata, peserta didik mampu mengekspresikan ide secara lisan, peserta didik berbicara dengan pelafalan yang tepat, peserta didik berbicara dengan lancar dan peserta didik mampu berbicara dengan jelas. Pengukuran nilai kemampuan berbicara dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian pada saat peserta didik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan metode gamifikasi.

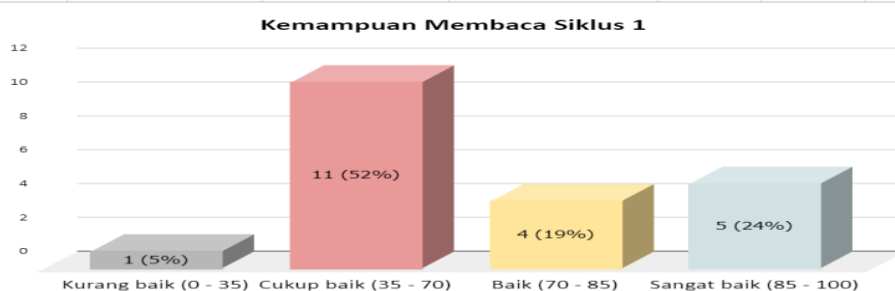
Pada saat siklus satu dilaksanakan, terdiri dari empat kali pertemuan dengan peserta didik. Dalam setiap pertemuan terdapat dua tahapan, tahapan pertama penerapan model pembelajaran gamifikasi dan tahapan kedua observasi terhadap indikator kompetensi yang diukur.

2. Hasil Kemampuan Membaca

Tabel 2. Tabel Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siklus 1

No	Responden	Peserta didik mampu membaca kalimat dengan lancar.	Peserta didik mampu membaca dengan pelafalan yang tepat.	Peserta didik mampu memahami kalimat.	Peserta didik mampu membaca kalimat tanpa mengeja.	Nilai Total	Nilai Max	Nilai Akhir (dibulatkan)
1	Ai	4	3	3	3	13	16	81
2	Al	2	2	2	2	8	16	50
3	Av	4	3	3	3	13	16	81
4	Be	4	3	3	3	13	16	81
5	Bi	2	2	2	2	8	16	50
6	Cl	3	2	3	2	10	16	63
7	Cr	2	2	2	2	8	16	50
8	De	3	2	2	2	9	16	56
9	Et	4	3	3	4	14	16	88
10	Ja	4	3	3	4	14	16	88
11	Ka	2	2	2	2	8	16	50
12	Ke	4	3	3	4	14	16	88
13	Ki	4	3	4	4	15	16	94
14	Ea	1	1	1	1	4	16	25
15	Li	2	2	2	2	8	16	50
16	Ly	3	3	3	3	12	16	75
17	Na	3	2	2	2	9	16	56
18	Nat	3	2	2	2	9	16	56
19	No	2	2	2	2	8	16	50
20	Te	4	3	4	3	14	16	88
21	Ze	3	3	2	2	10	16	63
Rata - rata Kelas								66

Pada tabel 2 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan membaca dalam bahasa Indonesia. Perhitungan yang dilakukan oleh peneliti nilai total dibagi nilai maksimal dan dikalikan seratus. Hasil rata-rata kelas yang didapatkan adalah 66 dari 100. Nilai rata - rata kelas yang diperoleh masih kurang dari batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Tabel 2 disimpulkan secara sederhana dalam gambar diagram 2.



Gambar 2. Kemampuan Membaca Siklus

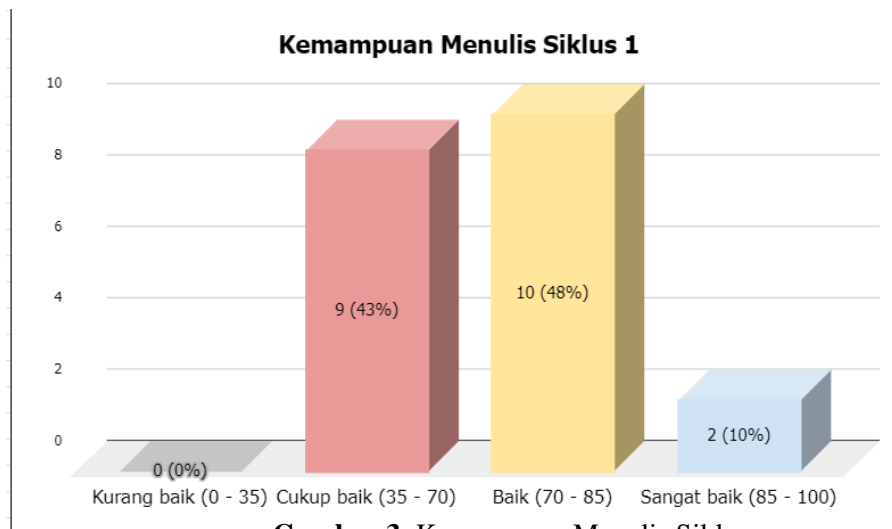
Berdasarkan gambar 2, terdapat 5 responden atau sekitar 24% dengan nilai sangat baik (rentang nilai 85-100), 4 responden atau sekitar 19% dengan nilai baik (rentang nilai 70-85), 11 responden atau sekitar 52% dengan nilai cukup baik (rentang nilai 35-70), dan 1 responden atau sekitar 5% dengan nilai kurang baik (rentang nilai 0-35). Dengan kesimpulan bahwa 12 dari 21 responden atau sekitar 57% tidak lulus KKM. Jika dibandingkan dengan performa harian para responden, siklus satu mengalami penurunan tingkat kelulusan KKM dimana tingkat kelulusan berdasarkan performa harian sebesar 48%, sedangkan tes siklus satu menurun menjadi 43%. Hasil ini tentu saja tidak dapat dikatakan 100% valid, dikarenakan hasil tes siklus 1 dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Dimana ada sekitar 52,38% responden yang tidak memenuhi standar kelulusan.

3. Hasil Kemampuan Menulis

Tabel 3. Hasil Kemampuan Menulis Siklus 1

No	Responden	Peserta Didik Mampu Menulis Kalimat	Peserta Didik Menulis Menggunakan Huruf dan Tanda Baca yang Tepat	Peserta Didik Mampu Menjawab Soal Secara Tertulis Dari Teks Yang Disediakan	Tulisan Huruf Jelas dan Rapi, Mengikuti Pola Garis pada Buku	Peserta Didik Menulis Sesuai dengan Waktu yang Disediakan	Nilai Total	Nilai Maks	Nilai Akhir
1	Ai	3	2	3	3	4	15	20	75
2	Al	2	2	2	2	4	12	20	60
3	Av	3	2	3	2	4	14	20	70
4	Be	3	2	3	3	4	15	20	75
5	Bi	1	2	1	2	4	10	20	50
6	Cl	1	3	1	3	4	12	20	60
7	Cr	2	3	2	3	4	14	20	70
8	De	2	1	2	2	3	10	20	50
9	Et	2	2	2	2	4	12	20	60
10	Ja	4	3	4	3	4	18	20	90
11	Ka	2	2	2	2	3	11	20	55
12	Ke	4	3	4	3	4	18	20	90
13	Ki	3	3	3	3	4	16	20	80
14	Le	3	2	3	3	4	15	20	75
15	Li	2	2	2	1	3	10	20	50
16	Ly	4	2	4	2	4	16	20	80
17	Na	3	3	3	2	4	15	20	75
18	Nat	3	2	3	2	4	14	20	70
19	No	2	2	2	1	3	10	20	50
20	Te	2	3	2	3	4	14	20	70
21	Ze	1	3	1	2	4	11	20	55
Nilai Rata - rata Kelas									67

Pada tabel 3 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan menulis dalam bahasa Indonesia. Perhitungan yang dilakukan oleh peneliti nilai total dibagi nilai maksimal dan dikalikan seratus. Hasil rata – rata kelas yang didapatkan adalah 66 dari 100. Nilai rata – rata kelas yang diperoleh masih kurang dari batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Tabel 4 disimpulkan secara sederhana dalam gambar 3.



Gambar 3. Kemampuan Menulis Siklus

Berdasarkan tabel siklus 1 di atas, terdapat 2 responden atau sekitar 10% dengan nilai sangat baik (rentang nilai 85-100), 10 responden atau sekitar 48% dengan nilai baik (rentang nilai 70-85), dan 9 responden atau sekitar 43% dengan nilai cukup baik (rentang nilai 35-70). Dengan kesimpulan bahwa 9 dari 21 responden atau sekitar 43% tidak lulus KKM. Jika dibandingkan dengan performa harian para responden, siklus satu mengalami peningkatan kelulusan. Dimana tingkat kelulusan berdasarkan performa harian sebesar 48%, sedangkan tes siklus satu meningkat menjadi 57%.

4. Refleksi Siklus I

Pada pengamatan kemampuan membaca pada siklus satu, peneliti mendapat kesimpulan beberapa kesimpulan yang dijadikan catatan dan evaluasi bagi peneliti dan pengamat. Beberapa catatan kesimpulan tersebut diantaranya:

- a. Peserta didik mampu mengikuti pelajaran dengan baik, respon yang baik diberikan ketika pendidik menyampaikan kosakata dan kalimat bahasa Indonesia pada tema “Liburanku” menggunakan gamifikasi. Keseluruhan peserta didik menunjukkan perasaan positif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, peserta didik mencoba membaca dalam bahasa Indonesia dengan pelafalan yang tepat serta pengucapan yang jelas sesuai dengan tema yang ditentukan sehingga interaksi tanya jawab antara pendidik serta peserta didik terbangun. Penggunaan metode pembelajaran gamifikasi yang dilaksanakan di dalam kelas memiliki keterbatasan waktu tidak semua peserta didik mendapat kesempatan untuk membaca setiap kosakata yang ditampilkan layar. Ditemukan juga bahwa beberapa dari peserta didik tidak hadir di dalam kelas karena absensi. Sehingga faktor - faktor eksternal ini secara tidak langsung memberi dampak bagi pencapaian kemampuanpeserta didik.
- b. Aktivitas gamifikasi yang dikerjakan di lab komputer. Sebagian besar peserta didik memiliki perasaan positif yang baik dalam pembelajaran menggunakan *gamifikasi* secara mandiri. Peserta didik menunjukkan keseruan mereka saat mengerjakan permainan yang telah disediakan, terlebih ketika mereka mengerjakan kegiatan tersebut dengan teman-teman sekelas mereka. Beberapa dari peserta didik ditemukan terburu - buru mengerjakan permainan tersebut sehingga instruksi dari tenaga pendidik tidak diterima dengan baik.

Melalui catatan ini, pendidik perlu memperhatikan agar semua peserta didik mengerti setiap instruksi yang diberikan di setiap permainan yang digunakan pada setiap siklus berikutnya.

- c. Kemampuan membaca peserta didik dalam bahasa Indonesia mengalami sedikit penurunan apabila dibandingkan dengan hasil pra siklus. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh masa transisi perubahan ke dalam metode gamifikasi.
- d. Kemampuan berbicara memiliki peningkatan yang cukup signifikan. Meskipun secara keseluruhan kategori kemampuan berbicara masih mendapat nilai di bawah standart kriteria ketuntasan minimum (KKM) <70. Namun ketiga dilihat dari setiap indikator mengalami peningkatan yaitu mendapat nilai diatas standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) <70.

5. Siklus II

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 19, 23, 30 Oktober, dan 1 November dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi dalam proses pembelajaran dengan tema “Keluargaku” pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

a. Perencanaan Siklus II

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan desain pembelajaran untuk siklus dua yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan total durasi waktu 150 menit. Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi rubrik kemampuan membaca, kemampuan menulis dan kemampuan berbicara. Tema pada topik pembelajaran yang diangkat dalam siklus pertama adalah “Keluargaku”.

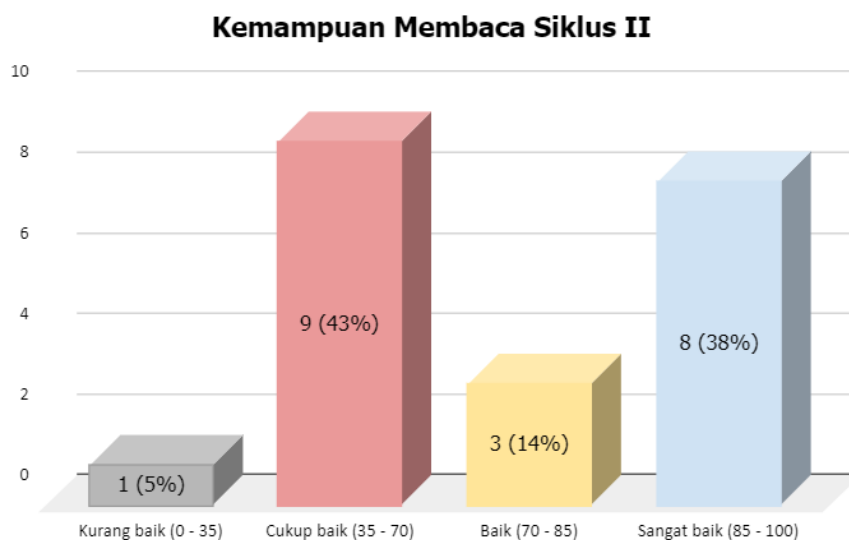
Dalam setiap pertemuan terdapat dua tahapan, tahapan pertama penerapan metode pembelajaran gamifikasi dan tahapan kedua observasi terhadap indikator kompetensi yang diukur.

b. Hasil Kemampuan Membaca

Tabel 4. Kemampuan Membaca Siklus II

No	Responden	Peserta didik mampu membaca kalimat dengan lancar.	Peserta didik mampu membaca dengan pelafalan dan intonasi yang tepat.	Peserta didik mampu memahami kalimat.	Peserta didik mampu membaca kalimat tanpa mengeja.	Nilai Total	Nilai Akhir (dibulatkan)
1	Ai	4	3	4	4	15	94
2	Al	3	2	3	3	11	69
3	Av	4	3	4	3	14	88
4	Be	4	3	4	3	14	88
5	Bi	3	2	3	3	11	69
6	Cl	3	3	3	3	12	75
7	Cr	2	2	3	3	10	63
8	De	3	2	3	3	11	69
9	Et	4	3	3	4	14	88
10	Ja	4	3	4	4	15	94
11	Ka	2	2	3	2	9	56
12	Ke	4	3	3	4	14	88
13	Ki	4	3	4	4	15	94
14	Ea	1	1	1	1	4	25
15	Li	2	2	3	3	10	63
16	Ly	3	3	4	3	13	81
17	Na	3	2	3	2	10	63
18	Nat	3	2	3	2	10	63
19	No	2	2	3	2	9	56
20	Te	4	3	4	3	14	88
21	Ze	3	3	3	3	12	75
Rata - rata kelas							74

Pada tabel 4 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan membaca dalam bahasa Indonesia siklus 2. Perhitungan yang dilakukan oleh peneliti nilai total dibagi nilai maksimal dan dikalikan seratus. Hasil rata – rata kelas yang didapatkan adalah 74 dari 100, dimana nilai rata – rata kelas diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) <70. Nilai rata – rata kelas yang diperoleh mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan siklus 1. Tabel 4 disimpulkan secara sederhana dalam gambar 4.



Gambar 4. Kemampuan Membaca Siklus II

Berdasarkan gambar 4 hasil membaca siklus dua terdapat 8 responden atau sekitar 38% mendapat nilai sangat baik (rentang nilai 85 – 100), 3 responden atau sekitar 14% mendapat nilai baik (rentang nilai 70 – 85), 9 responden atau sekitar 43% dengan nilai cukup baik (rentang nilai 35-70), dan 1 responden atau sekitar 5% dengan nilai kurang baik (rentang nilai 0 – 35). Dengan kesimpulan bahwa 11 dari 21 responden atau sekitar 52% mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) <70. Hasil siklus dua akan dibandingkan dengan hasil dari siklus satu, kemudian akan dirata - ratakan untuk melihat hasil secara keseluruhan. Pada tabel 4 adalah hasil rata - rata observasi membaca secara keseluruhan:

Tabel 5. Hasil Final Tes Membaca Siklus I dan Siklus II

No	Responden	Nilai Akhir Siklus I	Nilai Akhir Siklus II
1	Ai	81	94
2	Al	50	69
3	Av	81	88
4	Be	81	88
5	Bi	50	69
6	Cl	63	75
7	Cr	50	63
8	De	56	69
9	Et	88	88
10	Ja	88	94
11	Ka	50	56
12	Ke	88	88
13	Ki	94	94
14	Ea	25	25
15	Li	50	63
16	Ly	75	81
17	Na	56	63
18	Nat	56	63
19	No	50	56
20	Te	88	88
21	Ze	63	75
Rata - rata		66	74

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata - rata nilai siklus satu masih di bawah standar kelulusan yaitu 70. Setelah siklus dua berlangsung, terdapat peningkatan nilai rata - rata menjadi 74. Nilai rata – rata kelas mendapatkan lebih dari nilai kriteria ketuntasan minimal <70. Hasil rata - rata tingkat kelulusan peserta didik dilampirkan pada tabel 4:

Tabel 6. Tabel Perbandingan Kemampuan Membaca Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Kurang baik (0 - 35)	1	1
Cukup baik (35 - 70)	11	9
Baik (70 - 85)	4	3
Sangat baik (85 - 100)	5	8

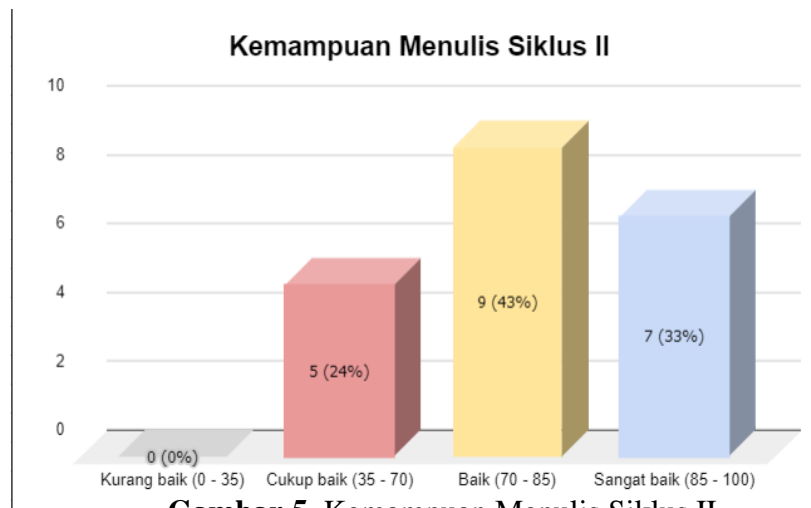
Tabel 6 menjelaskan bahwa, tingkat ketidaklulusan para peserta didik masih tinggi yaitu 12 responden dari 21 responden pada siklus satu. Dan tingkat kelulusan peserta didik hanya mencapai 9 peserta didik pada siklus satu. Sedangkan di siklus dua mengalami peningkatan, dimana terdapat 10 anak mendapat nilai dibawah KKM dan 11 anak mendapat nilai diatas KKM.

c. Hasil Kemampuan Menulis

Tabel 7. Tabel Hasil Observasi Kemampuan Menulis Siklus II

No	Responden	Peserta Didik Mampu Menulis Menulis Kalimat	Peserta Didik Menulis Menggunakan Huruf dan Tanda Baca yang Tepat	Peserta Didik Mampu Menjawab Soal Secara Tertulis Dari Teks Yang Disediakan	Tulisan Huruf Jelas dan Rapi, Mengikuti Pola Garis pada Buku	Peserta Didik Menulis Sesuai dengan Waktu yang Disediakan	Total Nilai	Nilai Akhir
1	Ai	3	3	3	3	4	16	80
2	Al	3	2	3	3	4	15	75
3	Av	3	3	3	3	4	16	80
4	Be	4	3	3	3	4	17	85
5	Bi	2	2	2	3	4	13	65
6	Cl	2	3	2	3	4	14	70
7	Cr	2	3	3	3	4	15	75
8	De	2	2	2	3	3	12	60
9	Et	3	2	3	2	4	14	70
10	Ja	4	3	4	3	4	18	90
11	Ka	3	2	2	3	3	13	65
12	Ke	4	4	4	3	4	19	95
13	Ki	4	3	4	4	4	19	95
14	Le	4	3	3	3	4	17	85
15	Li	3	3	2	2	3	13	65
16	Ly	4	3	4	3	4	18	90
17	Na	3	4	3	3	4	17	85
18	Nat	3	3	3	3	4	16	80
19	No	3	2	3	2	3	13	65
20	Te	3	3	3	3	4	16	80
21	Ze	2	3	2	3	4	14	70
Rata - rata kelas								77

Pada tabel 7 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan menulis dalam bahasa Indonesia siklus 2. Hasil rata – rata kelas yang didapatkan adalah 77 dari 100, dimana nilai rata – rata kelas diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) <70. Nilai rata – rata kelas yang diperoleh mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan siklus 1. Tabel 7 disimpulkan secara sederhana dalam gambar 5.



Gambar 5. Kemampuan Menulis Siklus II

Berdasarkan diagram dan tabel menulis siklus dua di atas, terdapat 5 responden dengan nilai cukup baik, 7 responden atau sekitar 33% dengan nilai sangat baik (rentang nilai 85 – 100), 9 responden atau sekitar 43% dengan nilai sangat baik (rentang nilai 70 – 85), 5 responden atau sekitar 24% dengan nilai cukup baik (rentang nilai 35 – 70). Dengan kesimpulan bahwa 16 dari 21 responden atau sekitar 76% mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) <70. Hasil siklus dua akan dibandingkan dengan hasil dari siklus satu. Pada tabel 8 adalah hasil rata - rata observasi membaca secara keseluruhan:

Tabel 8. Kemampuan Menulis Siklus I dan Siklus II

No	Responden	Nilai Akhir Siklus I	Nilai Akhir Siklus II
1	Ai	75	80
2	Al	60	75
3	Av	70	80
4	Be	75	85
5	Bi	50	65
6	Cl	60	70
7	Cr	70	75
8	De	50	60
9	Et	60	70
10	Ja	90	90
11	Ka	55	65
12	Ke	90	95
13	Ki	80	95
14	Le	75	85
15	Li	50	65
16	Ly	80	90
17	Na	75	85
18	Nat	70	80
19	No	50	65
20	Te	70	80
21	Ze	55	70
Rata - rata		67	77

Pada tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai rata - rata nilai siklus satu masih di bawah standar kelulusan yaitu 67. Setelah siklus dua berlangsung, terdapat peningkatan nilai rata - rata

menjadi 77. Nilai rata – rata kelas mendapatkan lebih dari nilai kriteria ketuntasan minimal <70. Hasil rata - rata tingkat kelulusan peserta didik dilampirkan pada tabel berikut. Hasil nilai rata - rata berbanding lurus dengan tingkat kelulusan para peserta didik. Hasil rata - rata tingkat kelulusan peserta didik dilampirkan pada tabel 9:

Tabel 9. Perbandingan Kemampuan Menulis Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Kurang baik (0 - 35)	0	0
Cukup baik (35 - 70)	9	5
Baik (70 - 85)	10	9
Sangat baik (85 - 100)	2	7

Tabel 9 menjelaskan bahwa, tingkat ketidaki-lulusan para peserta didik masih tinggi yaitu 9 responden dari 21 responden pada siklus satu mendapat nilai dibawah KKM. Dan tingkat kelulusan peserta didik mencapai 12 peserta didik pada siklus satu mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan di siklus dua mengalami peningkatan, dimana terdapat 5 responden dari 21 responden mendapat nilai dibawah KKM dan 16 peserta didik mendapat nilai diatas KKM.

d. Hasil Kemampuan Berbicara

Untuk penilaian kemampuan berbicara ada 3 faktor yang dinilai, yaitu pemahaman ketika berbicara, akurasi ketika berbicara dan pelafalan atau kejelasan ucapan ketika berbicara. Hasil tes awal dilaporkan sebagai berikut.

Pemahaman ketika berbicara dalam bahasa Indonesia Siklus 2

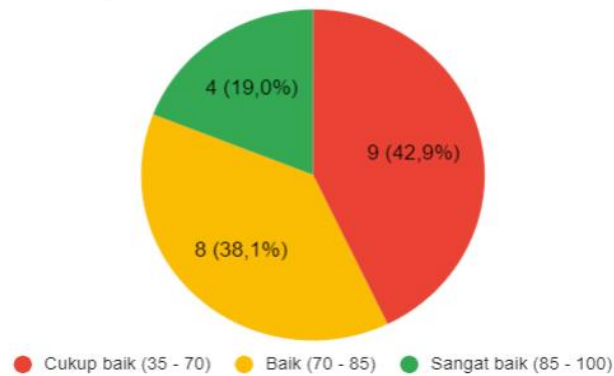
Tabel 10. Kemampuan Pemahaman Berbicara Siklus II

No	Responden	PEMAHAMAN					
		1	2	3	Nilai Maks	Nilai Total	Nilai Akhir
1	Ai	3	4	4	12	11	92
2	Al	3	3	4	12	10	83
3	Av	3	4	4	12	11	92
4	Be	3	3	3	12	9	75
5	Bi	2	3	3	12	8	67
6	Cl	3	3	3	12	9	75
7	Cr	2	3	3	12	8	67
8	De	2	2	2	12	6	50
9	Et	3	3	4	12	10	83
10	Ja	3	4	4	12	11	92
11	Ka	2	2	3	12	7	58
12	Ke	3	3	4	12	10	83
13	Ki	3	3	4	12	10	83
14	Le	2	2	2	12	6	50
15	Li	2	2	3	12	7	58
16	Ly	3	3	4	12	10	83
17	Na	2	2	3	12	7	58
18	Nat	2	3	3	12	8	67
19	No	2	3	3	12	8	67
20	Te	3	3	4	12	10	83
21	Ze	3	4	4	12	11	92
Nilai rata - rata kelas							74

Pada tabel 10 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan pemahaman dalam berbicara dalam bahasa Indonesia. Peneliti menemukan nilai rata – rata kelas adalah 74 dimana sudah mencapai dari standart kriteria kelulusan minimal (KKM) >70. Nilai rata-rata pada siklus 2 mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil

siklus 1. Tabel 10 disimpulkan secara sederhana dalam gambar diagram 6.

Kemampuan Pemahaman Berbicara Siklus 2



Gambar 6. Kemampuan Pemahaman Siklus II

Gambar 6 adalah hasil observasi mengenai pemahaman peserta didik saat berbicara menggunakan bahasa Indonesia pada tahap siklus kedua. Dengan jumlah 4 responden atau sekitar 19% peserta didik mendapatkan hasil sangat baik (rentang nilai 85 – 100), 8 responden atau sekitar 38,1% mendapatkan nilai baik (rentang nilai 70 – 85), dan 9 responden atau sekitar 42,9 % peserta didik mendapatkan hasil cukup baik (rentang nilai 35 – 70) dalam pemahaman terhadap Bahasa Indonesia. Pada siklus 2 menghasilkan lebih dari 50% peserta didik mencapai standar nilai kriteria ketuntasan minimal.

Akurasi ketika berbicara dalam bahasa Indonesia Siklus 1

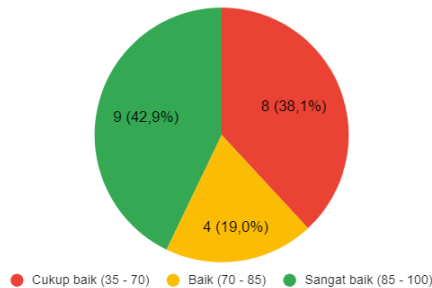
Tabel 11. Kemampuan Akurasi Berbicara Siklus II

No	Responden	AKURASI					
		1	2	3	Nilai Maks	Nilai Total	Nilai Akhir
1	Ai	4	4	4	12	12	100
2	Al	4	3	4	12	11	92
3	Av	4	4	4	12	12	100
4	Be	4	4	4	12	12	100
5	Bi	3	3	3	12	9	75
6	Cl	3	2	3	12	8	67
7	Cr	3	3	2	12	8	67
8	De	3	3	2	12	8	67
9	Et	3	3	4	12	10	83
10	Ja	4	4	4	12	12	100
11	Ka	3	2	2	12	7	58
12	Ke	4	3	4	12	11	92
13	Ki	4	4	4	12	12	100
14	Le	2	3	3	12	8	67
15	Li	2	3	3	12	8	67
16	Ly	4	4	4	12	12	100
17	Na	3	3	2	12	8	67
18	Nat	2	3	3	12	8	67
19	No	3	4	3	12	10	83
20	Te	3	4	3	12	10	83
21	Ze	4	4	4	12	12	100
Rata - rata kelas							83

Pada tabel 11 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan akurasi dalam berbicara dalam bahasa Indonesia. Peneliti menemukan nilai rata – rata kelas adalah

84 dimana sudah mencapai dari standart kriteria kelulusan minimal (KKM) >70. Nilai rata – rata pada siklus 2 mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil siklus 1. Tabel 11 disimpulkan secara sederhana dalam gambar 7.

Kemampuan Akurasi Berbicara Siklus 2



Gambar 7. Kemampuan Akurasi Berbicara Siklus II

Gambar 7 adalah hasil observasi mengenai akurasi peserta didik saat berbicara menggunakan bahasa Indonesia pada tahap siklus kedua. Dengan jumlah 9 responden atau sekitar 42,9% peserta didik mendapatkan hasil sangat baik (rentang nilai 85 – 100), 4 responden atau sekitar 19% mendapatkan nilai baik (rentang nilai 70 – 85), dan 8 responden atau sekitar 38,1 % peserta didik mendapatkan hasil cukup baik (rentang nilai 35 – 70) dalam pemahaman terhadap Bahasa Indonesia. Pada siklus 2 menghasilkan lebih dari 50% peserta didik mencapai standar nilai kriteria ketuntasan minimal.

Pelafalan ketika berbicara dalam bahasa Indonesia Siklus 1

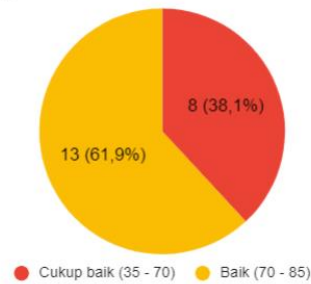
Tabel 12. Kemampuan Pelafalan Berbicara Siklus II

No	Responden	PELAFALAN					
		1	2	3	Nilai Maks	Nilai Total	Nilai Akhir
1	Ai	3	3	3	12	9	75
2	Al	3	3	3	12	9	75
3	Av	3	3	3	12	9	75
4	Be	3	3	3	12	9	75
5	Bi	2	3	3	12	8	67
6	Cl	3	3	2	12	8	67
7	Cr	3	3	3	12	9	75
8	De	2	3	2	12	7	58
9	Et	3	3	3	12	9	75
10	Ja	3	3	4	12	10	83
11	Ka	3	3	3	12	9	75
12	Ke	3	4	3	12	10	83
13	Ki	3	3	3	12	9	75
14	Le	2	2	2	12	6	50
15	Li	2	3	3	12	8	67
16	Ly	3	3	3	12	9	75
17	Na	2	2	3	12	7	58
18	Nat	2	2	2	12	6	50
19	No	2	3	3	12	8	67
20	Te	2	3	4	12	9	75
21	Ze	3	3	4	12	10	83
Rata - rata kelas							71

Pada tabel 12 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan pelafalan dalam berbicara dalam bahasa Indonesia. Peneliti menemukan nilai rata – rata kelas adalah 71 dimana sudah mencapai dari standart kriteria kelulusan minimal (KKM) >70. Nilai rata – rata pada siklus 2 mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil siklus 1. Tabel

12 disimpulkan secara sederhana dalam gambar 8.

Kemampuan Pelafalan Berbicara Siklus 2



Gambar 8. Kemampuan Pelafalan Berbicara Siklus II

Gambar 8 adalah hasil observasi mengenai pelafalan peserta didik saat berbicara menggunakan bahasa Indonesia pada tahap siklus kedua. Dengan jumlah 8 responden atau sekitar 38,1% peserta didik mendapatkan hasil baik (rentang nilai 70 – 85), 13 responden atau sekitar 61,9% mendapatkan nilai cukup baik (rentang nilai 35 – 70) dalam pelafalan dalam bahasa Indonesia. Pada siklus 2 menghasilkan lebih dari 50% peserta didik belum mencapai standar nilai kriteria ketuntasan minimal.

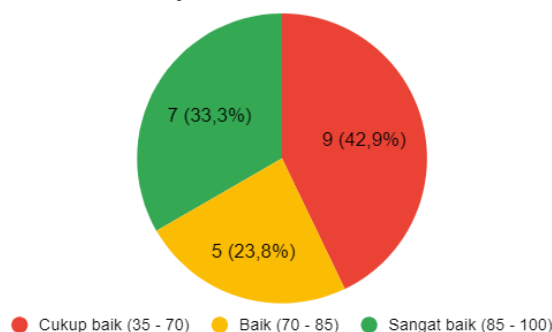
Kemampuan ketika berbicara dalam Bahasa Indonesia (Pemahaman, Akurasi, Pelafalan) Siklus II

Tabel 13. Kemampuan Berbicara Siklus 2

No	Responden	PEMAHAMAN			AKURASI			PELAFALAN			Nilai Total	Nilai Maks	Nilai Akhir	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Ai	3	4	4	4	4	4	3	3	3	32	36	89	
2	Al	3	3	4	4	3	4	3	3	3	30	36	83	
3	Av	3	4	4	4	4	4	3	3	3	32	36	89	
4	Be	3	3	3	4	4	4	3	3	3	30	36	83	
5	Bi	2	3	3	3	3	3	2	3	3	25	36	69	
6	Cl	3	3	3	3	2	3	3	2	2	24	36	67	
7	Cr	2	3	3	3	3	2	3	3	3	25	36	69	
8	De	2	2	2	3	3	2	2	2	2	20	36	56	
9	Et	3	3	4	3	3	4	3	3	3	29	36	81	
10	Ja	3	4	4	4	4	4	3	3	4	33	36	92	
11	Ka	2	2	3	3	2	2	2	2	3	21	36	58	
12	Ke	3	3	4	4	3	4	3	4	3	31	36	86	
13	Ki	3	3	4	4	4	4	3	3	3	31	36	86	
14	Le	2	2	2	2	3	3	2	2	2	20	36	56	
15	Li	2	2	3	2	3	3	2	3	3	23	36	64	
16	Ly	3	3	4	4	4	4	3	3	3	31	36	86	
17	Na	2	2	3	3	3	2	2	2	3	22	36	61	
18	Nat	2	3	3	2	3	3	2	2	2	22	36	61	
19	No	2	3	3	3	4	3	2	3	3	26	36	72	
20	Te	3	3	4	3	4	3	2	3	3	28	36	78	
21	Ze	3	4	4	4	4	4	3	3	4	33	36	92	
Rata - rata kelas														75

Pada tabel 13 terdapat hasil observasi peneliti untuk mengukur kemampuan berbicara dalam bahasa Indonesia. Peneliti menemukan nilai rata – rata kelas adalah 75 dimana sudah mencapai dari standart kriteria kelulusan minimal (KKM) >70. Nilai rata – rata pada siklus 2 mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil siklus 1. Tabel 13 disimpulkan secara sederhana dalam gambar 9.

Kemampuan Berbicara Siklus 2



Gambar 9. Hasil Observasi Pemahaman, Kepercayaan Diri, Pelafalan

Gambar 9 adalah hasil observasi mengenai kemampuan berbicara menggunakan bahasa Indonesia pada tahap siklus kedua. Dengan jumlah 7 responden atau sekitar 33,3% peserta didik mendapatkan nilai sangat baik (rentang nilai 85 – 100), 5 responden atau sekitar 23,8% peserta didik mendapatkan nilai baik (rentang nilai 70 – 85), 9 responden atau sekitar 42,9% mendapatkan nilai cukup baik (rentang nilai 35 – 70) pada kemampuan berbicara bahasa Indonesia. Pada siklus 2 menghasilkan lebih dari 50% peserta didik sudah mencapai standar nilai kriteria ketuntasan minimal. Pada tabel 14 adalah tabel perbandingan antar siklus 1 dan 2.

Tabel 14. Perbandingan Kemampuan Berbicara Siklus I dan Siklus II

No	Responden	Nilai Akhir Siklus 1	Nilai Akhir Siklus 2
1	Ai	78	89
2	Al	67	83
3	Av	75	89
4	Be	67	83
5	Bi	61	69
6	Cl	58	67
7	Cr	61	69
8	De	44	56
9	Et	67	81
10	Ja	83	92
11	Ka	50	58
12	Ke	75	86
13	Ki	75	86
14	Le	36	56
15	Li	53	64
16	Ly	75	86
17	Na	50	61
18	Nat	50	61
19	No	64	72
20	Te	67	78
21	Ze	86	92
Rata - rata		64	75

Dari tabel 14, dapat dilihat bahwa nilai rata - rata nilai siklus satu masih di bawah standar kelulusan yaitu 70. Setelah siklus dua berlangsung, terdapat peningkatan nilai rata - rata menjadi 75. Nilai rata – rata kelas mendapatkan lebih dari nilai kriteria ketuntasan minimal <70. Hasil rata - rata tingkat kelulusan peserta didik dilampirkan pada tabel 15.

Tabel 15. Perbandingan Kemampuan Berbicara Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Kurang baik (0 - 35)	0	0
Cukup baik (35 - 70)	14	9
Baik (70 - 85)	6	5
Sangat baik (85 - 100)	1	7

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik dari tahap siklus satu sampai akhir siklus dua. Dimana sebelum dilakukan metode gamifikasi tingkat ketidاكلulusan sebesar 14 responden pada siklus satu, namun setelah dilakukan metode gamifikasi terjadi peningkatan dimana tingkat ketidاكلulusan berkurang menjadi 9 responden pada siklus dua.

e. Refleksi Siklus II

Pada pengamatan kemampuan membaca pada siklus satu, peneliti mendapat kesimpulan beberapa kesimpulan yang dijadikan catatan dan evaluasi bagi peneliti dan pengamat. Beberapa catatan kesimpulan tersebut diantaranya:

- 1) Peserta didik semakin aktif dalam menjawab dan merespon secara bersamaan membuat pendidik sulit untuk mendengar setiap peserta didik dan tidak terlalu jelas, sehingga pendidik perlu membuat giliran yang lebih jelas sehingga setiap peserta didik mendapatkan waktu tersendiri untuk menyampaikan pendapat.
- 2) Kemampuan membaca peserta didik dalam bahasa Indonesia mengalami kenaikan apabila dibandingkan dengan hasil siklus. Hal ini kemungkinan dipengaruhi peserta didik sudah mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran gamifikasi.
- 3) Kemampuan menulis peserta didik dalam bahasa Indonesia mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus satu. Jenis permainan dan juga kalimat yang digunakan cukup familiar dimana tema yang diangkat cukup relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 4) Hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia peserta didik tidak meningkat cukup signifikan dibandingkan dengan siklus. Kemungkinan besar faktor yang menyebabkannya adalah jarak antara siklus 1 dengan siklus 2 tidak sebanyak jarak antara siklus 1 dan par siklus.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas satu sekolah dasar memiliki dampak positif. Metode ini membuat ruang pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik. Namun, terdapat kendala pada peningkatan kemampuan membaca, yang dapat disebabkan oleh jenis permainan yang digunakan. Implikasi teoritisnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memotivasi peserta didik secara aktif, memberikan lingkungan belajar menarik, dan meningkatkan motivasi.

Secara praktis, para tenaga pendidik dapat mempertimbangkan metode gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Saran untuk penelitian selanjutnya mencakup eksplorasi efek jangka panjang, identifikasi faktor eksternal yang memengaruhi efektivitas gamifikasi, fokus pada motivasi peserta didik, dan penelitian lebih lanjut menggunakan metode gamifikasi lainnya selain game Wordwall. Hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada peserta didik kelas satu sekolah dasar.

BIBLIOGRAFI

- Anggraeni, Dini, Fariyanti, Anna, & Cahyadi, Eko Ruddy. (2023). Factors Affecting Schools' Acceptance of Platform SIPLah Implementation Using UTAUT Modified Model. *International Journal of Social Service and Research*, 3(9), 2206–2217.
- Ariashinta, Devi, & Zulfitri, Zulfitri. (2023). Media Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Anak Usia Dini. *Advances In Social Humanities Research*, 1(12).
- Asikin, Muhamad Zaenal, & Fadilah, Muhamad Opan. (2024). Masa Depan Kewirausahaan dan Inovasi: Tantangan dan Dinamika dalam Era Digital. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(1), 303–310.

- Asmawi, M. Rosul, Santoso, Seno, Nur, Muhamad, & Maesaroh, Siti. (2023). Exemplary Leadership in Higher Education: Study at Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. *International Journal of Social Service and Research*, 3(1), 207–218.
- Escultor, Gemma R., & Larsari, Vahid Norouzi. (2023). The Impact of Transformational Leadership on School Culture. *International Journal of Social Service and Research*, 3(8), 1899–1907.
- Fauziah, Gradina Nur. (2023). The Effect of Using the Geogebra Application on the Learning Outcomes of Applied Mathematics Courses at Makassar Shipping Science Polytechnic Cadets. *International Journal of Social Service and Research*, 3(6), 1375–1384.
- Husaina, Nurlaila, Alib, Sri Widyarti, Baduc, Helena, Malabard, Fahria, Umare, Irmawaty, Kauf, Magvirah El Walidayni, Bayg, Indri Wirahmi, & Mamuh, Rahmawaty. (2022). *Strategi Kegiatan Literasi dengan Tema “Fun Learning” untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris pada Anak*. 1(2), 10–15.
- Kusmiarti, Reni, & Hamzah, Syukri. (2019). Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 211–222.
- Kusumah, Surya. (2023). The Effect of Work Facilities and Motivation on Teacher Performance at SDIT Tunas Ilmu Tanjungpinang. *International Journal of Social Service and Research*, 3(2), 426–430. <https://doi.org/10.46799/ijssr.v3i2.268>
- Kusumawati, Erna. (2022). Peningkatan Mutu Sekolah Dasar Negeri Melalui Implementasi Total Quality Management. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(11), 16404–16414.
- Longa, Albina Evarista. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Ips 3 SMA Negeri 1 Maumere. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 49â – 57.
- Marlina, Leni, & Sholehun, Sholehun. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Maulidiyah, Eka Cahya. (n.d.). PENGARUH GAME BELAJAR MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN USIA 5-6 TAHUN. *Kumara Cendekia*, 10(4), 302–316.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Nisa, Ana Fitrotun, Astuti, Dwi, Fajariyani, Fajariyani, & Suliyanti, Suliyanti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
- Sandri, Dewita, & Tisnawati, Tati. (2023). ANALISIS Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Matematika. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 175–185.

Copyright holder:

Ade Eva Novianti (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

