

STUDI KOMPARATIF EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SD

Erlis Muti'ah¹, Elinda Rizkasari², Ani Restuningsih³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi
1erlismutiah292@gmail.com, 2elindarizkasari@gmail.com,
3anirestuningsih1974@gmail.com

ABSTRACT

This quantitative study evaluated the comparative efficacy of gamified learning versus traditional instruction in enhancing primary school students' reading comprehension skills. Utilizing a quasi-experimental non-equivalent control group design, the research examined 50 second-grade students ($n = 25$ experimental group; $n = 25$ control group). Data were collected using reading comprehension assessments administered prior to (pre-test) and following (post-test) the intervention. Analytical procedures encompassed descriptive statistics, parametric assumption checks, an independent sample t-test, and Normalized Gain (N-Gain) metrics. Descriptive results revealed post-intervention mean scores of 85.32 ± 5.87 for the experimental cohort and 84.84 ± 6.79 for the control cohort, with both groups exhibiting moderate learning gains (N-Gain = 0.58 and 0.62, respectively). Inferential testing demonstrated no statistically significant difference in reading comprehension outcomes between the two instructional approaches ($p > .05$, Cohen's $d = 0.076$). These findings indicate that gamification and traditional direct instruction yield comparable cognitive efficacy in early-grade reading literacy. Consequently, educators should carefully balance gamification elements with cognitive load considerations rather than assuming an inherent superiority of gamified instruction over traditional methods.

Keywords: Gamified learning, Reading comprehension, Quasi-experimental study, Primary education.

ABSTRAK

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas komparatif antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan pendekatan konvensional terhadap keterampilan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Menggunakan rancangan *quasi-experimental non-equivalent control group design*, penelitian ini melibatkan 50 siswa kelas II SD Al Amaanah Mojogedang tahun ajaran 2025/2026 yang terbagi rata ke dalam kelompok eksperimen (kelas IIB, $n = 25$) dan kelompok kontrol (kelas IIA, $n = 25$). Data dikumpulkan melalui tes pemahaman membaca sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi. Prosedur analisis data mencakup statistik deskriptif, uji pemenuhan asumsi parametrik, *independent sample t-test*, dan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil analisis deskriptif menunjukkan rerata skor *post-test* sebesar $85,32 \pm 5,87$ pada kelompok eksperimen dan $84,84 \pm 6,79$ pada kelompok kontrol, dengan peningkatan N-Gain berada pada kategori "Sedang" (masing-masing 0,58 dan 0,62). Hasil uji inferensial

menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada keterampilan pemahaman membaca antara kedua kelompok ($p > 0,05$, Cohen's $d = 0,076$). Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi dan pembelajaran konvensional memiliki efikasi kognitif yang sepadan dalam literasi membaca siswa kelas rendah. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi perlu mempertimbangkan manajemen beban kognitif dan kesiapan konteks pembelajaran daripada mengasumsikan keunggulannya secara mutlak atas metode konvensional.

Kata Kunci: Gamifikasi pembelajaran, Pemahaman membaca, Eksperimen semu, Pendidikan sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) mengemban peran krusial dalam meletakkan fondasi kognitif dan karakter, di mana penguasaan pemahaman membaca menjadi faktor penentu utama keberhasilan akademis siswa pada jenjang berikutnya (Rahman et al., 2022). Membaca pemahaman bukanlah sekadar pemrosesan mekanis untuk mengonversi grafem menjadi fonem, melainkan aktivitas pemrosesan informasi tingkat tinggi yang mengintegrasikan ekstraksi makna, sintesis ide, dan evaluasi kritis terhadap teks (Salsabilla et al., 2023). Pada tahapan kelas rendah sekolah dasar, kecakapan ini berfungsi sebagai wahana kognitif utama untuk menyerap pengetahuan multidisiplin dan meluaskan wawasan intelektual (Dewani et al., 2024). Kegagalan dalam menguasai keterampilan membaca pemahaman pada fase

krusial ini berisiko memicu hambatan instruksional yang berkepanjangan. Sejalan dengan itu, penguatan kompetensi membaca pemahaman di tingkat SD bertransformasi menjadi agenda prioritas pedagogis yang membutuhkan strategi intervensi teruji.

Meskipun memiliki urgensi yang mendasar, realitas empiris menunjukkan bahwa kualitas membaca pemahaman siswa kelas rendah SD di Indonesia masih berada pada kualifikasi yang memprihatinkan (Nirmala, 2022). Fenomena "membaca tanpa memahami" marak dialami pembelajar kelas II, di mana siswa mampu melafalkan teks secara lisan tetapi gagal mengestraksi gagasan pokok maupun esensi informasi tertulis (Juariah, 2024). Hambatan literasi ini umumnya dipicu oleh keterbatasan kosakata, rendahnya rentang atensi, serta minimnya dorongan motivasi intrinsik

(Azzahra et al., 2024; Bersky & Alwi, 2024; Mahendra, 2023), yang diperparah oleh pola instruksi konvensional yang berpusat pada guru dan minim interaksi kontekstual (Gunarwati et al., 2021). Kendati penggunaan alat bantu berbasis cetak seperti kartu kata bergambar telah diterapkan untuk mendongkrak kosakata dan pengenalan simbolis (Eliyani et al., 2023; Handayani et al., 2023; Mana et al., 2021; Sulistiyowati et al., 2025), keterbatasan sifat media statis tersebut acapkali kurang optimal dalam mempertahankan fokus dan stimulasi belajar generasi digital.

Menjawab tantangan tersebut, integrasi teknologi instruksional berbasis gamifikasi (*gamified learning*) hadir sebagai alternatif pedagogis yang adaptif dan inovatif. Gamifikasi mengadopsi mekanisme permainan seperti akumulasi poin, lencana (*badges*), tingkatan level, tantangan terstruktur, dan papan peringkat (*leaderboard*) ke dalam konteks instruksional guna mengoptimalkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku peserta didik (Anggrainy et al., 2024). Secara empiris, pendekatan tergamifikasi ini terbukti ampuh mengakselerasi minat literasi, memicu motivasi intrinsik,

serta memperkuat retensi pemahaman bacaan pada siswa SD (Dinihari et al., 2024; Sari et al., 2022). Lingkungan belajar yang interaktif ini sangat selaras dengan karakteristik psikologis dan tahap kognitif anak usia SD (Ilham et al., 2025; Septianto, 2025), sehingga efektif dalam menciptakan ekosistem pengembangan literasi yang berkelanjutan (Nasution et al., 2026).

Relevansi integrasi gamifikasi, media interaktif, dan model pembelajaran kooperatif kini menjadi perhatian utama dalam pengembangan kurikulum pendidikan dasar, khususnya pada bingkai Kurikulum Merdeka (Nugraha & Juniayanti, 2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi yang dipadukan dengan media animasi melalui model *Cooperative Integrated Reading and Composition* terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SD (Irenewati & Sukardi, 2024). Efikasi model CIRC interaktif ini juga teruji efektif mendongkrak hasil belajar membaca dengan motivasi sebagai variabel pemoderasi (Purwanti & Putra, 2019). Di samping itu, penggunaan media pembelajaran berbasis pemrograman visual Scratch

turut terbukti memperkuat partisipasi aktif dan pencapaian kognitif siswa (Sari et al., 2026), yang mempertegas pentingnya rekayasa media instruksional interaktif dalam mentransformasi kualitas literasi dasar.

Meskipun keberhasilan gamifikasi maupun media konvensional telah banyak didokumentasikan secara terpisah, masih dijumpai kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait evaluasi komparatif secara langsung (*head-to-head comparison*) antara intervensi berbasis gamifikasi dan pembelajaran konvensional bermedia kartu kata bergambar terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas II SD. Mayoritas studi terdahulu cenderung menguji satu jenis perlakuan secara tunggal tanpa melakukan pengujian komparatif terkontrol secara eksperimental. Masalah empiris ini teridentifikasi secara nyata pada peserta didik kelas II SD Al Amaanah Mojogedang, di mana keragaman tingkat pemahaman membaca membutuhkan bukti ilmiah mengenai efektivitas relatif kedua strategi tersebut. Oleh karena itu, pengujian komparatif secara eksperimental menjadi krusial untuk

menghasilkan rekomendasi berbasis bukti yang presisi.

Berlandaskan kerangka pemikiran dan kebaruan akademis tersebut, penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk menganalisis serta membandingkan efektivitas relatif antara intervensi pembelajaran berbasis gamifikasi dan metode konvensional bermedia kartu kata bergambar terhadap pemahaman membaca siswa kelas II SD Al Amaanah Mojogedang. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pendidik dalam merancang strategi literasi awal yang optimal. Guna menjawab tujuan penelitian, pengujian hipotesis difokuskan pada dua formulasi statistik: Hipotesis Nol (H_0), yang menyatakan tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan metode konvensional bermedia kartu kata bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, serta Hipotesis Alternatif (H_a), yang menyatakan terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua intervensi instruksional tersebut pada siswa kelas II sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif berdesain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) berpola *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan di SD Al Amaanah Mojogedang pada tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan sampel sebanyak N = 50 peserta didik kelas II. Penarikan sampel mengaplikasikan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan kompetensi awal serta kelayakan teknis instruksional di lapangan, yang mengalokasikan subjek secara proporsional ke dalam kelas IIB (n = 25) sebagai kelompok eksperimen berintervensi gamifikasi dan kelas IIA (n = 25) sebagai kelompok kontrol berbantuan media kartu kata bergambar. Pengumpulan data mengandalkan instrumen tes tertulis terstruktur yang disesuaikan dengan indikator capaian literasi membaca kelas rendah, di mana kualitas instrumen telah diverifikasi melalui pertimbangan ahli (*expert judgment*), pengujian validitas butir soal, serta estimasi reliabilitas konsistensi internal Cronbach's Alpha. Alur eksperimen dieksekusi secara

kronologis melalui pengukuran kondisi dasar (*pre-test*), pelaksanaan perlakuan pedagogis sebanyak empat kali pertemuan pada tiap kelompok, dan diakhiri dengan evaluasi capaian kognitif akhir (*post-test*).

Rangkaian analisis data mengintegrasikan pendekatan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif dimanfaatkan untuk memetakan gambaran distribusi data berupa nilai rata-rata (mean), deviasi standar, serta rentang skor minimum dan maksimum dari hasil tes awal maupun tes akhir. Pengujian asumsi prasyarat parametrik dieksekusi terlebih dahulu, mencakup evaluasi normalitas distribusi data melalui metode Shapiro-Wilk serta pengujian homogenitas varians antarkelompok menggunakan Levene's Test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pengujian hipotesis komparatif dianalisis menggunakan Independent Sample t-test guna mendeteksi signifikansi perbedaan rerata skor *post-test* antara kedua kelompok perlakuan. Selain itu, besaran peningkatan kapabilitas membaca pemahaman dihitung mengacu pada formula Normalized Gain (N-Gain) berdasarkan rasio selisih skor *post-test* dan *pre-test*

terhadap skor maksimum teoritis, yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria efektivitas Hake.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Paparan hasil penelitian ini menguraikan distribusi data kuantitatif yang dihimpun dari perlakuan pembelajaran pada $N = 50$ siswa kelas II SD Al Amaanah Mojogedang tahun ajaran 2025/2026. Subjek teralokasi secara seimbang ke dalam kelompok eksperimen (kelas IIB, $n = 25$) yang menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi dan kelompok kontrol (kelas IIA, $n = 25$) dengan metode konvensional berbantuan kartu kata bergambar. Asesmen awal melalui *pre-test* mengidentifikasi kondisi dasar (*baseline*) pemahaman membaca, di mana kelompok eksperimen mencatatkan rerata skor 64,92 ($SD = 8,78$; rentang skor 37--77), sedangkan kelompok kontrol memperoleh rerata skor 60,48 ($SD = 6,83$; rentang skor 47--73).

Pasca-implementasi perlakuan pedagogis sebanyak empat kali pertemuan pada masing-masing kohort, evaluasi *post-test* dieksekusi menggunakan instrumen terstandar yang tervalidasi. Hasil pengukuran akhir menunjukkan peningkatan performa kognitif membaca

pemahaman pada kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen meraih rerata skor *post-test* sebesar $85,32 \pm 5,87$ (skor minimum 73 dan maksimum 97), sementara kelompok kontrol memperoleh rerata skor $84,84 \pm 6,79$ (skor minimum 73 dan maksimum 97). Sebaran statistik deskriptif kemampuan membaca pemahaman peserta didik dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Statistik
Keterampilan Membaca Pemahaman
Siswa

Kelompok	Evaluasi	n	Skor Min	Skor Maks	Rerata ($\bar{X}$)	Standar Deviasi (SD)
Eksperimen (Gamifikasi)	Pre-test	25	37	77	64,92	8,78
	Post-test	25	73	97	85,32	5,87
Kontrol (Konvensional)	Pre-test	25	47	73	60,48	6,83
	Post-test	25	73	97	84,84	6,79

Sebelum melangkah pada analisis inferensial parametrik, data hasil *pre-test* dan *post-test* diuji melalui verifikasi prasyarat untuk memastikan pemenuhan asumsi statistik dasar. Rangkaian analisis diagnostik mencakup pengujian normalitas guna mengonfirmasi bahwasanya data sampel terdistribusi secara normal dari populasinya, serta pengujian homogenitas varians untuk membuktikan keseragaman variabilitas antarkelompok. Seluruh pengujian statistik prasyarat ini dieksekusi pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan mengaplikasikan

metode *Shapiro-Wilk* mengingat ukuran sampel tiap kelompok relatif terbatas ($n \leq 50$) serta *Levene's Test* untuk pengujian homogenitas.

Hasil pengujian normalitas *Shapiro-Wilk* pada data *post-test* menghasilkan koefisien $W = 0,961$ ($p = 0,434$) untuk kelompok eksperimen dan $W = 0,947$ ($p = 0,210$) untuk kelompok kontrol. Oleh karena perolehan nilai $p > 0,05$ pada kedua kohort, disimpulkan bahwa data capaian kognitif akhir terdistribusi secara normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas varians melalui *Levene's Test* menghasilkan nilai $F = 0,412$ ($p = 0,524$), yang mengonfirmasi bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen ($p > 0,05$). Ringkasan luaran uji prasyarat analisis dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Varians Data Post-test

Jenis Uji Prasyarat	Kelompok / Variabel	Statistik Uji	p-value (Sig.)	Kriteria ($\alpha=0,05$)	Kesimpulan
Normalitas (Shapiro-Wilk)	Eksperimen	$W=0,961$	0,434	$p > 0,05$	Berdistribusi Normal
	Kontrol	$W=0,947$	0,210	$p > 0,05$	Berdistribusi Normal
Homogenitas (Levene's Test)	Eksperimen vs Kontrol	$F=0,412$	0,524	$p > 0,05$	Varians Homogen

Berdasarkan terpenuhinya seluruh asumsi parametrik mencakup distribusi normalitas dan homogenitas varians, pengujian hipotesis komparatif dieksekusi mengaplikasikan uji *Independent*

Sample t-test. Analisis inferensial ini ditujukan untuk menguji keberadaan perbedaan rerata skor *post-test* membaca pemahaman yang signifikan secara statistik antara siswa yang menerima intervensi gamifikasi dan metode konvensional. Hasil kalkulasi *t-test* menghasilkan nilai $t(48) = 0,267$ dengan *p-value* (2-tailed) sebesar 0,791. Dikarenakan nilai signifikansi $p = 0,791 > 0,05$, maka keputusan statistik secara tegas menerima H_0 dan menolak H_a , yang berarti tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan secara statistik antara kedua intervensi tersebut. Rangkuman hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis (Independent Sample t-test) Data Post-test

Variabel	t- hitung	df	p-value (2-tailed)	(2- Beda Mean Diff.)	Rerata	Keputusan Statistik
Keterampilan Pemahaman	Membaca 0,267	48	0,791	0,48		H_0 Diterima ($p > 0,05$)

Guna mengevaluasi besaran peningkatan (*gain*) kapabilitas membaca pemahaman peserta didik dari kondisi *baseline* hingga akhir intervensi, dilakukan analisis *Normalized Gain* (N-Gain) berdasarkan kriteria Hake. Hasil kalkulasi menunjukkan perolehan rerata indeks N-Gain sebesar 0,58 (selisih rerata 20,40) pada kelompok

eksperimen dan 0,62 (selisih rerata 24,36) pada kelompok kontrol. Merujuk pada kriteria efektivitas Hake ($0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$), tingkat efektivitas peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada kedua kelompok berada pada kategori "Sedang". Hal ini membuktikan bahwa kedua strategi pengajaran memiliki daya tingkat efektivitas yang seimbang dalam mengoptimalkan pemahaman bacaan siswa kelas II SD. Rincian analisis N-Gain dipaparkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Normalized Gain (N-Gain) dan Kategori Efektivitas

Kelompok	n	Skor Maksimum	Rerata Pre-test (M1)	Rerata Post-test (M2)	Selisih Skor (AM)	Skor N-Gain Rerata (g)	Kategori Efektivitas
Eksperimen (Gamifikasi)	25	100	64,92	85,32	20,40	0,58	Sedang
Kontrol (Konvensional)	25	100	60,48	84,84	24,36	0,62	Sedang

Hasil pengujian statistik komparatif secara meyakinkan mengonfirmasi kesetaraan dampak antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan pendekatan konvensional berbantuan kartu kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SD Al Amana Mojogedang. Ketidadaan disparitas kognitif yang signifikan tercermin dari luaran *Independent Sample t-test* ($t(48) = 0,267; p = 0,791$), yang berbanding lurus dengan perolehan

skor N-Gain pada kriteria "Sedang" untuk kedua kelompok (0,58 pada kohort eksperimen dan 0,62 pada kohort kontrol). Fenomena ini mengindikasikan bahwa kedua model instruksional memiliki performa fungsional yang seimbang dalam memfasilitasi pemaknaan teks pada siswa kelas rendah. Secara teoretis, temuan ini mempertegas argumen bahwa akselerasi pemahaman membaca pada jenjang sekolah dasar lebih ditentukan oleh presisi integrasi skenario pedagogis dengan karakteristik kognitif anak daripada sekadar derajat modernitas teknologi media yang diintegrasikan (Dewani et al., 2024; Juariah, 2024). Keselarasan rancangan instruksional ini terbukti mampu memitigasi kendala literasi awal yang kerap berakar dari kekurangtepatan pemilihan metode pengajaran (Gunarwati et al., 2021).

Simetrisitas peningkatan performa kognitif antara kedua kohort intervensi dapat dijelaskan melalui pilar teori perkembangan kognitif anak usia 7-8 tahun yang berada pada fase operasional konkret. Pada rentang usia ini, peserta didik memerlukan penyangga visual (*visual scaffolding*) serta representasi riil untuk mentransformasikan simbol-simbol

tekstual yang abstrak menjadi konstruksi makna yang konseptual (Azzahra et al., 2024). Baik lingkungan tergamifikasi maupun media kartu kata bergambar secara efektif menyajikan stimulus visual terstruktur yang berkontribusi langsung pada dekstrinasi atau penurunan beban kognitif (*cognitive load*) siswa selama memproses teks bacaan. Ketika hambatan teknis pada tahapan membaca permulaan dapat diminimalkan melalui bantuan visual yang sistematis, kapasitas memori kerja peserta didik dapat dialokasikan secara optimal untuk mengonstruksi pemahaman isi bacaan (Bersky & Alwi, 2024; Mahendra, 2023). Alhasil, kedua perlakuan menunjukkan efikasi kognitif yang sepadan dalam mendongkrak capaian *post-test* dari kondisi dasar (*pre-test*) siswa.

Meskipun capaian kognitif akhir kedua kelompok terbukti setara secara kuantitatif, analisis mendalam mengungkap keunggulan spesifik dari masing-masing intervensi. Pada kelompok eksperimen ($N\text{-Gain} = 0,58$), integrasi elemen mekanik gamifikasi seperti sistem poin, papan peringkat, tantangan terstruktur, dan rencana terbukti memberikan nilai tambah signifikan pada dimensi afektif

melalui penciptaan iklim belajar yang dinamis dan stimulasi motivasi intrinsik (Anggrainy et al., 2024; Dinihari et al., 2024). Gamifikasi mentransformasi proses membaca menjadi aktivitas eksploratif yang interaktif, sehingga mengeskalasi keterlibatan aktif (*student engagement*) serta preferensi belajar siswa (Ilham et al., 2025; Purwanti & Putra, 2019). Sebaliknya, perolehan $N\text{-Gain}$ kelompok kontrol (0,62) membuktikan keandalan media konvensional berbasis kartu kata bergambar yang memberikan akses manipulatif taktil secara langsung. Interaksi fisik dengan media konkret membantu siswa kelas II SD mempercepat asimilasi kosakata baru serta memperjelas pemetaan antara simbol grafis dan makna objek (Eliyani et al., 2023; Handayani et al., 2023; Mana et al., 2021), yang menegaskan efektivitas instrumen visual cetak dalam mendongkrak kemampuan membaca awal (Sulistiyowati et al., 2025).

Sintesis temuan ini memberikan kontribusi substansial terhadap penguatan metodologi pembelajaran literasi dalam bingkai Kurikulum Merdeka yang mengedepankan diferensiasi dan fleksibilitas

instruksional (Nugraha & Juniayanti, 2024). Bukti empiris ini membantah proposisi bahwa teknologi digital merupakan satu-satunya "panacea" yang secara otomatis mengungguli media konvensional dalam seluruh ranah kognitif, melainkan memosisikannya sebagai inovasi pelengkap yang saling memperkuat pilar pedagogis dasar (Nasution et al., 2026; Septianto, 2025). Pemanfaatan media digital interaktif maupun media konkret terbukti sama-sama berorientasi pada pembelajaran berpusat pada serta penguatan retensi konsep (Irenewati & Sukardi, 2024; Sari et al., 2026). Secara praktis, guru kelas rendah tidak harus memaksakan digitalisasi penuh apabila terkendala keterbatasan sarana, melainkan dapat mengadopsi pendekatan hibrida (*blended approach*) yang memadukan keunggulan gamifikasi digital dalam menjaga minat belajar berkelanjutan (*sustained engagement*) dengan kemudahan operasional media taktil konkret di kelas.

Terlepas dari signifikansi temuan yang dihasilkan, penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis yang perlu dicermati untuk pengembangan studi lanjutan. Pertama, alokasi waktu

perlakuan eksperimen yang berlangsung selama empat kali pertemuan belum memadai untuk mengevaluasi daya tahan retensi pemahaman jangka panjang serta pergeseran habituasi membaca siswa secara komprehensif. Kedua, penelitian ini membatasi fokus pengujian pada variabel terikat tunggal ranah kognitif membaca pemahaman, tanpa mengukur perubahan indikator afektif seperti tingkat kecemasan membaca atau motivasi belajar melalui instrumen kuesioner terstandar. Oleh karena itu, agenda penelitian mendatang disarankan untuk memperpanjang durasi masa intervensi, memperluas cakupan sampel lintas sekolah, serta mengintegrasikan pendekatan metode campuran (*mixed-methods*) guna mengeksplorasi keterkaitan antara perlakuan tergamifikasi, variabel afektif, dan performa literasi siswa secara holistik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan sintesis data kuantitatif dan pengujian hipotesis inferensial, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi dan metode konvensional berbantuan kartu kata bergambar

memiliki tingkat efektivitas komparatif yang setara dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SD Al Amaanah Mojogedang. Pembuktian secara statistik melalui *Independent Sample t-test* mengonfirmasi tidak adanya perbedaan capaian kognitif akhir yang signifikan antarkelompok pasca-intervensi, $t(48) = 0,267$ dengan p -value sebesar $0,791 (p > 0,05)$, sehingga keputusan statistik secara meyakinkan mempertahankan hipotesis nol (H_0). Sejalan dengan temuan tersebut, kalkulasi *Normalized Gain* (N-Gain) mencatatkan peningkatan kognitif membaca pemahaman pada klasifikasi "Sedang" di kedua kohort, yakni 0,58 pada kelompok eksperimen dan 0,62 pada kelompok kontrol. Hasil ini membuktikan bahwa kedua pendekatan instruksional tersebut secara nyata memiliki daya guna dan kelayakan pedagogis yang seimbang dalam menopang penguasaan literasi awal siswa pada jenjang sekolah dasar.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini mempertegas bahwa integrasi teknologi digital berupa gamifikasi tidak serta-merta menggantikan keberadaan media

visual konkret berbasis cetak dalam pengembangan literasi awal di sekolah dasar, melainkan keduanya saling melengkapi secara fungsional. Keunggulan gamifikasi terletak pada kemampuannya menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, sementara media kartu kata bergambar memberikan keunggulan pada aspek keterjangkauan, kemudahan operasional, dan efisiensi taktik yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret anak usia sekolah dasar. Implikasi praktis dari temuan ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik di era Kurikulum Merdeka untuk menerapkan model pembelajaran hibrida (*blended approach*) yang disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Sebagai arah pengembangan riset selanjutnya, disarankan untuk memperpanjang durasi masa perlakuan eksperimen serta mengintegrasikan pengukuran kuantitatif pada variabel afektif, seperti motivasi belajar dan minat membaca, guna menyajikan potret efektivitas intervensi yang lebih holistik dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy, F. P. N., Sharizan, S., Sriyanda, R., & Farhan, M. (2024). Gamifying reading motivation in EFL students: Enhancing engagement and language learning through ICT. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 106–118. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.547>
- Azzahra, S. F., Yarmi, G., & Karsih. (2024). Analisis kesulitan keterampilan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i2.28>
- Bersky, A. B., & Alwi, N. A. (2024). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas rendah: Systematic literature review. *Masaliq*, 4(4), 1–12. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v4i4.3174>
- Dewani, H. W., Wahyu, S., Hendratno, & Suryanti. (2024). Exploring reading interest and reading literacy of Indonesian language in elementary school students: A correlation study. *International Journal of Language Education*, 8(4), 763–777. <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i4.56345>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., Boeriswati, E., & Hidayat, F. (2024). Generating interest in literacy among elementary school students through gamification technology. *International Journal of Language Education and Cultural Review*, 10(2), 176–187. <https://doi.org/10.21009/ijlecr.v10i2.45173>
- Eliyani, I., Surastina, S., & Saputra, H. D. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan membaca melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas II sekolah dasar. *Pedagogia*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v5i1.1238>
- Gunarwati, R., Maula, L. H., & Nurasiah, I. (2021). Analisis kemampuan membaca pemahaman berbasis daring pada siswa sekolah dasar. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 4(2), 18–27. <https://doi.org/10.35473/janacitta.v4i2.1120>
- Handayani, S. T., Sugiaryo, & Rizkasari, E. (2023). Pengaruh media kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 711–720. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10437275>
- Ilham, M. S., Rasyid, M. R., Amaliah, R., & Indriani, P. (2025). Preferensi siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 491–503. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.991>
- Irenewati, I., & Sukardi. (2024). Gamification animation video modelled CIRC to improve reading comprehension skills of grade II

- students. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 320–329.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v8i2.78460>
- Juariah, A. S. (2024). Membaca tanpa memahami: Tantangan keterampilan membaca pemahaman di sekolah dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(4), 1–11.
<https://doi.org/10.59581/garuda.v2i4.4514>
- Mahendra, H. H. (2023). Analisis kemampuan dan kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–9.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7749>
- Mana, W. O. N., Mansyur, M., & Rabani, L. (2021). Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media kartu kata bergambar pada siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 1–10.
<https://doi.org/10.36709/jipsd.v6i1.49>
- Nasution, S., Sri, H., & Anitam, A. (2026). The effectiveness of gamified learning environments in improving literacy skills among primary school students. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal*, 3(1), 175–183.
<https://doi.org/10.62567/micjo.v3i1.1550>
- Nirmala, S. D. (2022). Problematika rendahnya kemampuan literasi siswa di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 25–33.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8851>
- Nugraha, D. M. D. P., & Juniayanti, D. (2024). Penguatan literasi siswa sekolah dasar dalam era Kurikulum Merdeka: Systematic literature review. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 1–15.
<https://doi.org/10.53621/jider.v4i6.407>
- Purwanti, K. Y., & Putra, L. V. (2019). Keefektifan CIRC melalui video animasi terhadap kemampuan membaca pemahaman dengan motivasi sebagai variabel moderating. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 2(2), 40–45.
<https://doi.org/10.35473/janacitta.v2i2.330>
- Rahman, A. B., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Salsabilla, T., Yeni, F., Ismayanti, W., & Agustina, R. (2023). Urgensi literasi membaca pada peserta didik sekolah dasar. *Anwarul*, 3(6), 1–12.
<https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i6.1692>
- Sari, M. P., Pratiwi, I. A., & Santoso, D. A. (2026). Pengembangan media KAMBURA berbasis Scratch pada materi keragaman budaya pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*,

- 9(1), 150–160.
<https://doi.org/10.35473/janacitta.v9i1.2890>
- Sari, N., Ali, A., & Feny, M. (2022). The effect of gamification in learning on students' reading comprehension. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(1), 29–33.
<https://doi.org/10.62159/jpt.v3i1.384>
- Septianto, Y. D. (2025). Investigating the use of gamification in reading comprehension. *Journal of English Teaching and Learning*, 4(2), 81–99.
<https://doi.org/10.62734/jetling.v4i2.589>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, E., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh media kartu bergambar terhadap keterampilan membaca siswa kelas 3 sekolah dasar. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 232–241.
<https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i2.2150>