The 9th International Conference
On Elementary Education

Pengurutan Cerita Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Literasi Sekolah Dasar dan Perubahan Skor Pemahaman Membaca Siswa



Yolla Mentari, Dadang Sunendar, Isah Cahyani
Universitas Pendidikan Indonesia

Memahami cerita bukan hanya mengingat peristiwa.

Pemahaman bacaan naratif melibatkan kemampuan siswa mengenali urutan kejadian, memahami tindakan tokoh, dan menjelaskan hubungan sebab-akibat dalam cerita.

Proses Pemahaman Bacaan Naratif

Memahami isi cerita → Mengurutkan peristiwa → Menjelaskan keterkaitan peristiwa

Mengapa Kartu Peristiwa?



Kartu bergambar memungkinkan siswa menyusun alur secara visual, mendiskusikan urutannya, dan memeriksa alasan berdasarkan teks cerita.

Landasan literatur: Gouldthorp et al. (2018); Pico et al. (2021).

Tujuan Penelitian

Mengkaji efektivitas penggunaan **kartu peristiwa berbasis gamifikasi** dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.



Metode Penelitian

Jenis Penelitian	Kuasi eksperimen dengan desain satu kelompok (*pretest–posttest*).
Partisipan	30 siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung, Jawa Barat
Instrumen	Tes pemahaman membaca berupa soal esai 5W1H (6 butir).
Analisis Data	• Uji t sampel berpasangan (*Paired-Samples t-Test*) untuk data berdistribusi normal. • Uji *Wilcoxon Signed-Rank* untuk data tidak normal.

Gambaran Kegiatan

Pembelajaran dilakukan melalui gamifikasi bertema detektif menggunakan enam kartu peristiwa cerita legenda ***Situ Bagendit***.



1 Mengenali Cerita
Mengidentifikasi tokoh, latar, dan konflik cerita.

2 Mengurutkan Peristiwa
Menyusun enam kartu berdasarkan urutan kejadian.

3 Menjelaskan Urutan
Menjelaskan alasan urutan dengan bukti dari teks.

4 Detektif 5W1H
Menjawab pertanyaan siapa, apa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana.

Inti Strategi

Mengaitkan bacaan, gambar, dan diskusi secara bertahap untuk membangun pemahaman cerita secara utuh.

05 Hasil Penelitian

Skor pemahaman membaca siswa setelah kegiatan gamifikasi kartu peristiwa

Rerata skor 25 siswa berpasangan



+11,50 poin kenaikan rerata skor

Perubahan skor individu

17	4	4
meningkat	tetap	menurun

Uji statistik pada 25 pasangan skor

Uji t berpasangan	**p = 0,0036**
Uji Wilcoxon	**p = 0,0032**

Temuan utama Skor pascates lebih tinggi dan berbeda signifikan secara statistik.

Apa makna temuan ini bagi pembelajaran membaca?

01

Alur cerita menjadi terlihat

Enam kartu membantu siswa menata peristiwa dan menelusuri hubungan sebab-akibat.

Gouldthorp dkk. (2018)

02

Alasan tetap bersumber pada teks

Diskusi berpasangan mengajak siswa menjelaskan urutan dan memeriksa kembali isi bacaan.

Pico dkk. (2021)

03

Gamifikasi memberi struktur kegiatan

Misi, tantangan, dan umpan balik mengarahkan aktivitas tanpa menggantikan tujuan membaca.

Prados Sánchez dkk. (2023)

Implikasi praktis Kartu peristiwa dapat dipadukan dengan diskusi dan jawaban tertulis individual.

Kesimpulan

Pembelajaran membaca naratif melalui pengurutan cerita berbasis gamifikasi menunjukkan hasil yang positif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

1. Skor pemahaman membaca siswa pada pascates lebih tinggi dibandingkan prates, sehingga kegiatan ini berkaitan dengan perubahan hasil belajar yang positif.

2. Kartu peristiwa, diskusi berpasangan, dan pembuktian berdasarkan teks membantu siswa memahami urutan kejadian serta hubungan sebab-akibat dalam cerita.

3. Pendekatan ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran literasi yang sederhana, kontekstual, dan mudah diterapkan di sekolah dasar.

Pesan Utama

Gamifikasi dalam bentuk kegiatan sederhana dapat membantu siswa memahami isi cerita secara lebih terarah.

Media visual tidak menggantikan membaca, tetapi mendukung siswa dalam menelusuri alur dan menjelaskan

Relevan untuk pedagogi literasi SD

Terima kasih

Yolla Mentari | Universitas Pendidikan Indonesia