Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 117505 PANJANG TONGAH

Ummi Nadhrah[1], Natalia Silalahi[2], Khairul Usman[3],
Waliyul Maulana Siregar[4], Masta Marselina Sembiring[5]
[1,2,3,4,5] PGSD Universitas Negeri Medan
umminadhrah93@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of gamification-based learning media through the Padlet application on Indonesian language learning outcomes in the material "Self-Expression through Hobbies" for fifth-grade students at SDN 117505 Panjang Tongah in the 2025/2026 academic year. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The study population was all fifth-grade students, totaling 50 students. The sample was determined using a purposive sampling technique, with class V-A as the experimental class that received treatment using gamification-based learning media (Padlet), totaling 23 students, and class V-B as the control class with conventional learning, totaling 27 students. The research instrument used a multiple-choice test consisting of 20 questions that had been tested for validity, reliability, difficulty level, and discriminating power. Data analysis techniques used normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with an independent sample t-test. The results showed a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. The average posttest score of the experimental class was 88.04, higher than the control class's 63.33. The hypothesis test results obtained a significance value of 0.000 < 0.05 and a t-count of 8.298 > t-table 2.010, so H1 was accepted and H0 was rejected. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of using gamification-based learning media through the Padlet application on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SDN 117505 Panjang Tongah

Keywords: *Gamification, Padlet, Learning Outcomes, Indonesian Language*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Padlet terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi "Ekspresi Diri Melalui Hobi" siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi (Padlet) berjumlah 23 siswa, dan kelas V-B sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional berjumlah 27 siswa. Instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Teknik analisis

data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,04 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 63,33. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dan t hitung 8,298 > t tabel 2,010, sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Padlet terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah)

Kata Kunci: Gamifikasi, Padlet, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk belajar. Penggunaan media yang tepat mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan saat ini, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat bantu visual atau cetak, tetapi telah berkembang menuju bentuk digital dan interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi (Khalifah, 2022, h. 173).

Media digital dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya melalui Padlet. Padlet merupakan papan tulis digital kolaboratif yang memungkinkan siswa mengunggah teks, gambar, audio, maupun video. Dengan fitur yang interaktif, Padlet dapat diintegrasikan dalam pendekatan gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan (poin, tantangan, penghargaan, dan kolaborasi) dalam kegiatan belajar. (Mawarni, S. 2025, h. 31).

Salah satu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran modern adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi (*gamification*) berasal dari kata *game* yang berarti permainan. Secara sederhana, gamifikasi adalah penerapan unsur dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui gamifikasi, proses belajar dikemas menyerupai permainan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam

pembelajaran. Elemen-elemen yang umum digunakan dalam gamifikasi antara lain poin, level, *badge* (lencana), *leaderboard* (papan peringkat), tantangan *(challenge),* dan penghargaan *(reward)*. Elemen-elemen tersebut memberikan rasa pencapaian dan kompetisi sehat di antara siswa, sehingga mereka terdorong untuk terus belajar dan menyelesaikan setiap tugas dengan antusias (Nanni, 2024, h. 143).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penting untuk menyampaikan informasi dan merangsang keterlibatan siswa dalam belajar. Perkembangan teknologi telah mengubah media pembelajaran dari bentuk visual dan cetak menjadi bentuk digital yang lebih interaktif, seperti Padlet. Platform ini berfungsi sebagai papan kolaboratif virtual yang memungkinkan interaksi langsung melalui berbagai konten (teks, gambar, audio, video) dan dapat dikemas dengan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi sendiri adalah penerapan unsur-unsur permainan (seperti poin, level, badge, tantangan, dan papan peringkat) dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema ini masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional, misalnya membaca teks dari buku, mendengarkan penjelasan guru, lalu menjawab pertanyaan. Cara ini kurang menarik minat siswa, apalagi dalam konteks tema “hobi” yang seharusnya menyenangkan dan dekat dengan pengalaman anak. Akibatnya, banyak siswa yang kurang antusias, partisipasi minim, dan hasil belajar belum optimal (Sadrah, 2025, h. 104).

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di Kelas V SD Negeri 117505 Panjang Tongah, ditemukan permasalahan dilapangan yaitu penggunaan model pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Siswa cenderung lebih mudah memahami konsep Bahasa Indonesia jika materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V-A dan V-

B diperoleh informasi bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VA dan B belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk Lebih jelasnya berikut nilai Ujian TengahSsemester ganjil Kelas V SDN 117505 Panjang Tongah, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Data Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Siswa Kelas V-A dan V-B SD Negeri 117505 Panjang Tongah, TA. 2025/2026

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
V-A	70	17	72%	< 70 (Belum Tuntas)
		6	28%	≥ 70 (Tuntas)
V-B	70	19	77%	< 70 (Belum Tuntas)
		8	23%	≥ 70 (Tuntas)
Jumlah		50 Siswa	100%	

Sumber: SDN 117505 Panjang Tongah (2025)

Berdasarkan data hasil nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa kelas V-A dan V-B SD Negeri 117505 Panjang Tongah tahun ajaran 2025/2026, total siswa sebanyak 50 orang. Rinciannya: kelas V-A berjumlah 23 siswa, kelas V-B berjumlah 27 siswa. Dari data tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70.

Di kelas V-A, sebanyak 17 siswa (72%) memperoleh nilai di bawah 70 (belum tuntas), sedangkan hanya 6 siswa (28%) yang mencapai nilai ≥70 (tuntas). Di kelas V-B, kondisi serupa bahkan lebih rendah tingkat ketuntasannya, yaitu 19 siswa (77%) belum tuntas dan hanya 8 siswa (23%) yang tuntas. Dengan kata lain, jumlah siswa yang belum mampu mencapai KKTP jauh lebih banyak dibandingkan yang sudah tuntas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama ini guru di kedua kelas tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan biasa saja tanpa inovasi, sehingga siswa cenderung merasa bosan, kurang termotivasi, dan hal ini berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru sebaiknya memilih pendekatan, strategi, dan metode yang lebih sesuai. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah menggunakan strategi pembelajaran dalam LKPD berbasis gamifikasi, karena pendekatan ini interaktif, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan

dapat mendorong aktivitas belajar siswa.

Menurut para ahli, LKPD adalah perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai pelengkap dan sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran. LKPD yang baik berisi informasi, panduan, dan langkah-langkah yang memudahkan siswa memahami materi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, media pembelajaran secara umum berperan sebagai perantara yang mempengaruhi indera manusia dalam memperoleh pengetahuan. Dengan media, posisi guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator.

Gamifikasi sendiri adalah pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana (badges), papan peringkat (leaderboard), tantangan, dan reward dalam konteks non-permainan (dalam hal ini pembelajaran). Tujuannya adalah meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Di tingkat SD/MI, di mana siswa berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang kritis, penggunaan media berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

Khusus untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada tema 3, siswa dituntut memahami berbagai keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Materi tersebut sering dianggap sulit, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran agar lebih bermakna. Penggunaan Padlet dalam pembelajaran berbasis gamifikasi diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih bersemangat mengekspresikan diri, serta memperkuat hasil belajar Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa gamifikasi sering dikembangkan bukan untuk tujuan memori jangka panjang.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya materi ekspresi diri melalui hobi, pada siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah. Penelitian ini diharapkan dapat

menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi guru. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul: "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 117505 Panjang Tongah".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, tepatnya Quasi Eksperimental Design. Desain yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design (Pretest-Posttest), di mana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang keduanya diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan, namun penentuan kelompok tidak dilakukan secara acak. Penelitian dilaksanakan di SDN 117505 Panjang Tongah yang berlokasi di Desa Bandar Selamat, Kecamatan Aek Kuo, Kabupaten Labuhanbatu Utara, Sumatera Utara, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, mulai bulan Februari hingga Maret 2026.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah yang berjumlah 50 orang, terdiri dari kelas V-A (23 siswa) dan V-B (27 siswa). Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, di mana kedua kelas digunakan seluruhnya: kelas V-B sebagai kelas kontrol (27 siswa) dan kelas V-A sebagai kelas eksperimen (23 siswa). Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan (meminta izin, observasi awal, menyusun jadwal dan modul ajar), tahap pelaksanaan (pretest, pembelajaran konvensional di kelas kontrol dan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan Padlet di kelas eksperimen, lalu posttest), serta tahap akhir (pengolahan data, penyusunan laporan, dan penarikan kesimpulan).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Padlet, dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, pedoman wawancara dengan wali kelas, serta tes pilihan ganda berjumlah 30 soal (pretest dan posttest) pada materi "Tebak Hobiku". Sebelum digunakan, instrumen tes diuji validitasnya dengan rumus Product Moment Pearson, uji reliabilitas dengan rumus Kuder

Richardson, serta uji tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS, uji homogenitas untuk memastikan variansi antar kelompok sebanding, dan uji hipotesis menggunakan uji T-test tipe Independent Sample Test. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai sig (1-tailed) kurang dari 0,05 maka H0 ditolak yang berarti media gamifikasi berpengaruh lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, sedangkan jika lebih besar dari 0,05 maka H0 diterima yang berarti tidak ada perbedaan atau pengaruh yang lebih rendah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Sebelum digunakan, instrumen tes diuji kelayakan meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji coba dilakukan pada 25 siswa kelas VI yang telah mempelajari materi "Ekspresi Diri Melalui Hobi".

Hasil Uji Validitas Soal

Status	Pengambilan Keputusan	Nomor Butir Soal	Jumlah
Valid	r hitung > r tabel	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 29	20
Tidak Valid	r hitung < r tabel	5, 6, 9, 14, 18, 19, 23, 24, 28, 30	10

Dari 30 butir soal yang diujikan, sebanyak 20 butir dinyatakan valid dan 10 butir tidak valid. Soal yang valid digunakan untuk pretest dan posttest.

Hasil Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas hanya dilakukan pada 20 soal yang valid. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen reliabel.

Jumlah Soal	Cronbach Alpha	Nilai Tolerance	Keterangan
20	0,931	0,7	Valid

Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Data Kelas Eksperimen

No	Eksperimen	
	Pretest	Postest
1	50	90
2	50	85

No	Eksperimen	
	Pretest	Postest
3	60	100
4	65	85
5	45	90
6	55	90
7	60	85
8	60	90
9	55	100
10	60	80
11	60	95
12	50	85
13	50	80
14	30	75
15	65	95
16	60	100
17	45	85
18	40	75
19	65	95
20	50	90
21	45	80
22	40	80
23	45	95
Jumlah	1.205	2.025
Rata-rata	52,39	88,04
Min	30	75
Max	65	100

Rata-rata pretest 52,39 (min 30, maks 65). Rata-rata posttest 88,04 (min 75, maks 100). Terjadi peningkatan hasil belajar.

Status	Pengambilan Keputusan	Nomor Butir Soal	Jumlah
Valid	r hitung > r tabel	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 29	20
Tidak Valid	r hitung < r tabel	5, 6, 9, 14, 18, 19, 23, 24, 28, 30	10

Data Kelas Kontrol (V-B, n=27)

Kelas	Kontrol	
	Pretest	Postest
1	15	65
2	45	60
3	45	75
4	35	55
5	50	45
6	40	70
7	40	70
8	60	60
9	40	70
10	45	75
11	55	65
12	60	60
13	45	55
14	35	65
15	70	80
16	65	40
17	40	55
18	75	45
19	40	80
20	50	65
21	50	80
22	60	60
23	60	60
24	60	90
25	65	65

Kelas	Kontrol	
	Pretest	Postest
26	55	40
27	65	60
Jumlah	1.365	1.710
Rata-rata	50,56	63,33
Min	15	40
Max	75	90

Rata-rata pretest 50,56 (min 15, maks 75). Rata-rata posttest 63,33 (min 40, maks 90). Peningkatan tidak terlalu signifikan.

Analisis Deskriptif Statistik

Perbandingan kedua kelas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	23	30	65	52,39	9,277
Posttest Eksperimen	23	75	100	88,04	7,648
Pretest Kontrol	27	15	75	50,56	13,180
Posttest Kontrol	27	40	90	63,33	12,403
Valid N (listwise)	23				

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Berdasarkan uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi pretest dan posttest pada kedua kelas > 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	0,185	23	0,040	0,932	23	0,119
	Kontrol	0,134	27	.200*	0,958	27	0,331
Postest	Eksperimen	0,133	23	.200*	0,940	23	0,176
	Kontrol	0,135	27	.200*	0,965	27	0,477

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

4.1.3.2 Uji Homogenitas

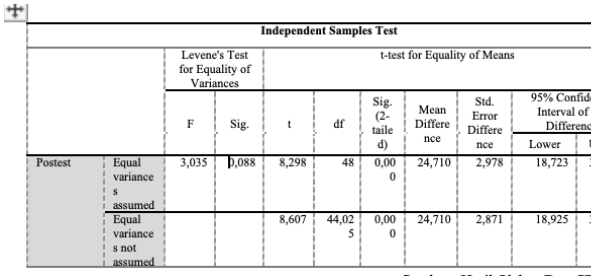
Berdasarkan Levene's Test (Based on Mean), nilai sig pretest = 0,119 > 0,05 dan posttest = 0,088 > 0,05, sehingga varians data homogen.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	2,517	1	48	0,119
	Based on Median	2,342	1	48	0,132
	Based on Median and with adjusted df	2,342	1	44,273	0,133
	Based on trimmed mean	2,589	1	48	0,114
Postest	Based on Mean	3,035	1	48	0,088
	Based on Median	2,763	1	48	0,103
	Based on Median and with adjusted df	2,763	1	38,856	0,105
	Based on trimmed mean	3,043	1	48	0,087

4.1.3.3 Uji Hipotesis

Hasil uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H1 diterima dan H0 ditolak. Kesimpulan:



Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower
Postest	Equal variances assumed	3,035	0,088	8,298	48	0,000	24,710	2,978	18,723
	Equal variances not assumed			8,607	44,025	0,000	24,710	2,871	18,925

Terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Padlet terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah pada materi "Ekspresi Diri Melalui Hobi". Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 8,298 yang lebih besar daripada *t* tabel sebesar 2,010, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 52,39 meningkat menjadi 88,04 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 35,65 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, nilai rata-rata pretest sebesar 50,56 meningkat menjadi 63,33 pada posttest, hanya mengalami peningkatan sebesar 12,77 poin. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen terjadi karena penggunaan media gamifikasi (Padlet) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Elemen permainan seperti poin, tantangan, dan umpan balik langsung mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik.

Hal ini dibuktikan melalui tes yang dilakukan, di mana nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan media

pembelajaran berbasis gamifikasi berada dalam kategori rendah. Pada hasil pretest kelas eksperimen diketahui bahwa seluruh 23 siswa (100%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70, dengan nilai rata-rata 52,39. Setelah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 88,04. Persentase ketuntasan belajar mencapai 100%, sehingga memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Padlet dapat digunakan sebagai alternatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah. Pengelolaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media gamifikasi terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan dan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi padlet terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berupa media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Padlet pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Ekspresi Diri Melalui Hobi". Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada kelas eksperimen. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada kategori lebih rendah jika dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Dari 23 siswa yang mengikuti pretest di kelas eksperimen, seluruh siswa (100%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70 dengan nilai rata-rata 52,39. Sedangkan dari 23 siswa yang mengikuti posttest di kelas

eksperimen, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 88,04.

Nilai rata-rata siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Padlet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih tinggi jika dibandingkan dengan saat menggunakan metode konvensional (ceramah dan penugasan). Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest mencapai 88,04 dengan seluruh siswa tuntas (100%). Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, nilai rata-rata posttest hanya mencapai 63,33 dengan rincian 5 siswa (18,52%) mencapai KKTP dan 22 siswa (81,48%) belum mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel dengan nilai 8,298 > 2,010 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Padlet memberikan pengaruh yang signifikan dan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi padlet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 117505 Panjang Tongah pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Ekspresi Diri Melalui Hobi.

DAFTAR PUSTAKA

Khalifa, F., & Kurnianto, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan memahami puisi siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198–214. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Mawarni, S. (2025). Lihat Sadrah, M. Z., Hakim, A., & Mawarni, S. (2025) di bawah ini.

Nurhayati, N. (2022). Penggunaan media aplikasi Padlet dapat meningkatkan hasil belajar fisika

kelas X Mipa 5 SMA Negeri 3 Bangkalan pada masa pandemi. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(1), 12-20. https://doi.org/10.51878/educator.v2i1.1003

Sadrah, M. Z., Hakim, A., & Mawarni, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03).

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian,* 1(12), 2683-2694.

Sultan, M. A., Zainal, Z., & Momang, A. A. (2022). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD. *Jurnal Maccayya: Journal of Education*, Universitas Negeri Makassar.

Wilta, F., Sapta, A., Irvan, D. (2025). *Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar,* Vol.6 No.1 | e-ISSN: 2723-8199 https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204

Zulqarnain, Ariani. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal*. (Jawa Tengah : Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).