

Pengaruh *Joyful Learning* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Triningsih Triningsih¹, Mohamad Syarif Sumantri², Engga Dallion³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Triningsih Triningsih

trining023@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh joyful learning berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar menyimak teks cerita pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* tipe *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VB di SDN Rawamangun 05 tahun ajaran 2024/2025, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan bantuan SPSS. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal ($p = 0,029$ dan $p = 0,014$). Oleh karena itu, uji Wilcoxon Signed-Rank digunakan dan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* ($p = 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan joyful learning berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar menyimak. Pembelajaran yang dirancang dengan suasana menyenangkan dan elemen permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa. Keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh kreativitas guru, ketersediaan media pembelajaran, serta kesesuaian aktivitas dengan karakteristik siswa.

Kata Kunci: *Joyful Learning, Gamifikasi, Hasil Belajar, Menyimak*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk sumber daya manusia yang bermutu. Dalam konteks abad ke-21, tantangan pendidikan bukan hanya penyampaian materi tetapi juga bagaimana proses pembelajaran mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, pemikiran kritis, dan komunikasi. Untuk menghadapi tantangan tersebut, pembelajaran perlu bersifat inovatif, tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar namun juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa agar berpartisipasi secara aktif. Salah satu bidang yang membutuhkan inovasi semacam ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan berbahasa siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak memegang peranan kunci karena menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya. Ubaidillah dan Holis (2025) menegaskan bahwa keterampilan menyimak merupakan fondasi penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, karena memberikan kontribusi langsung terhadap kemajuan dalam berbicara, membaca, dan menulis. Dengan kata lain, menyimak yang baik akan memperkuat penguasaan aspek-aspek berbahasa lainnya secara berkelanjutan. Keterampilan menyimak juga memungkinkan siswa tidak hanya

menangkap isi pesan yang disampaikan, tetapi merespons secara tepat sesuai konteks komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa menyimak bukan sekadar aktivitas pasif, melainkan proses aktif yang melibatkan pemahaman makna dan penalaran kritis.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak belum sepenuhnya dikembangkan secara optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun secara teori menyimak dianggap sebagai dasar dari keterampilan berbahasa lainnya, praktik pembelajarannya masih menghadapi berbagai kendala. Banyak guru yang belum memberikan alokasi waktu yang memadai untuk latihan menyimak, bahkan pembelajaran masih cenderung berfokus pada membaca dan menulis. Suryadi (2025) mencatat bahwa kurangnya minat siswa, keterlibatan yang rendah dalam pembelajaran, serta penggunaan media yang kurang bervariasi menjadi faktor penghambat utama dalam pengembangan keterampilan menyimak. Selain itu, menurut Ubaidillah dan Holis (2025) rendahnya kemampuan menyimak siswa juga dipengaruhi oleh terbatasnya strategi pembelajaran yang digunakan guru dan kurangnya kebiasaan menyimak di lingkungan keluarga. Fakta ini menunjukkan bahwa antara idealisme dalam teori dan pelaksanaan di lapangan masih terdapat kesenjangan yang perlu segera dijembatani melalui pendekatan yang lebih tepat dan inovatif.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah *joyful learning* berbasis gamifikasi, yaitu pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan melalui penerapan unsur-unsur permainan dalam proses belajar. Wicaksono (2020) menjelaskan bahwa *joyful learning* adalah pendekatan yang disesuaikan dengan perkembangan psikologis dan kognitif anak, di mana pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan tanpa tekanan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar di mana siswa lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang sejalan dengan prinsip gamifikasi, yaitu meningkatkan motivasi melalui unsur-unsur permainan.

Beberapa penelitian juga mendukung efektivitas penggunaan pendekatan ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Dahniar (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *joyful learning* seperti Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD, ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata dari 65,4 menjadi 82,7 pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan peningkatan minimal pada kelompok kontrol (64,5 menjadi 68,2). Penelitian serupa oleh Rohani dkk., (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan metode *joyful learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Temuan ini diperkuat oleh Dayu dan Aprilia (2022), yang membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran mind mapping berbasis *joyful learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar, dimana kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, penelitian Kurnianda dan Rahimah (2024) yang dilakukan di Tadika Mysarah, Malaysia, mendukung temuan serupa dengan menunjukkan bahwa metode *joyful learning* meningkatkan partisipasi dan minat anak-anak dalam kegiatan literasi, yang berdampak pada kemajuan keterampilan membaca dan menulis mereka.

Jika berbagai keberhasilan ini dikombinasikan dengan strategi gamifikasi sebagaimana dijelaskan oleh Torres Rodríguez et al. (2023), yang meliputi penggunaan elemen permainan seperti lencana, papan peringkat, dan kompetisi, maka pendekatan *joyful learning* berbasis gamifikasi menjadi solusi yang sangat potensial dalam meningkatkan

keterampilan menyimak siswa secara menyenangkan, bermakna, dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya mendorong munculnya motivasi belajar dari dalam diri siswa, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyeluruh dan sesuai dengan konteks kehidupan mereka.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti *joyful learning* dan strategi gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta keterampilan bahasa siswa secara menyeluruh. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan *joyful learning* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar menyimak teks cerita siswa sekolah dasar masih terbatas. Dengan demikian, diperlukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai integrasi antara *joyful learning* dan gamifikasi dalam pembelajaran menyimak, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk membuktikan secara empiris pengaruh model *joyful learning* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar menyimak teks cerita pada siswa kelas V sekolah dasar, serta untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan lebih sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan (*treatment*), kemudian dilakukan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan tersebut. Menurut Sugiyono (2019), desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi yang tidak sepenuhnya terkontrol karena tidak melibatkan kelompok pembanding. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan model *joyful learning* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar menyimak siswa melalui perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok yang sama setelah perlakuan diberikan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Rawamangun 05 tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VB, yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan ketersediaan waktu dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sampel terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes objektif berbentuk 10 soal pilihan ganda. Tes dilakukan melalui dua tahap, yaitu *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum diterapkan model *joyful learning* berbasis gamifikasi, dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Data hasil tes dianalisis melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, mengingat jumlah sampel kurang dari 50 responden, dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Selanjutnya, karena data tidak berdistribusi normal, digunakan uji Wilcoxon Signed-Rank untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 30 siswa kelas VB SDN Rawamangun 05 sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *joyful learning* berbasis gamifikasi. Pengukuran dilakukan untuk melihat perubahan hasil belajar menyimak teks cerita. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Analisis Deskriptif Hasil Belajar Menyimak

	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Mean	60,50	82,13
Standard Error	4,15	2,23
Median	67,5	88
Mode	80	92
Standard Deviation	22,76	12,24
Sample Variance	517,84	149,77
Kurtosis	-0,65	-0,93
Skewness	-0,62	-0,55
Range	80	44
Minimum	10	56
Maximum	90	100
Sum	1815	2464
Count	30	30

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* tercatat sebesar 60,50, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 82,13. Secara umum, siswa kelas VB di SDN Rawamangun 05 mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Nilai terendah saat *pretest* adalah 10, yang kemudian meningkat menjadi 56 pada *posttest*. Sementara itu, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 90, dan meningkat menjadi 100 pada *posttest*. Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji hipotesis. Data untuk uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dan hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.	statistic	df	Sig.
<i>pretest</i>	.162	30	.044	.921	30	.029
<i>posttest</i>	.251	30	<.001	.890	30	.005

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada tabel 2, nilai signifikansi untuk data *pretest* adalah 0,029, sedangkan untuk data *posttest* sebesar 0,005. Karena kedua nilai tersebut berada di bawah tingkat signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu, analisis data dilanjutkan dengan menggunakan uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed-Rank Test, untuk menguji hipotesis penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest-pretest	Negative Ranks	5 ^a	5.70	28.50
	Positive Ranks	25 ^b	17.46	436.50
	Ties	0 ^c		
	Total	30		

a. posttest < pretest
b. posttest > pretest
c. posttest = pretest

Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test yang tercantum pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa dari total 30 siswa terdapat 25 siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan *posttest* dan 5 siswa mengalami penurunan nilai. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi perubahan nilai tersebut, disajikan diagram batang berikut:



Grafik 1. Perbandingan Hasil Belajar Menyimak Siswa

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Test Statistik

Test Statistics ^a	
	posttest- pretest
Z	-4.201 ^b
Asymp.Sig (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks test

b. Based on negative ranks

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi Z sebesar -4,201 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,001. Karena nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun pada Tabel 3, rata-rata nilai *posttest* sebesar 17,46 lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* yang hanya sebesar 5,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa *joyful learning* berbasis gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar menyimak siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* berbasis gamifikasi menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar menyimak siswa. Rata-rata nilai *posttest* mencapai 82,13 lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* sebesar 60,50. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan

bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan konsentrasi siswa dalam kegiatan menyimak. Dengan demikian, penerapan *joyful learning* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar menyimak siswa tidak lepas dari karakteristik model *joyful learning* yang mengedepankan suasana belajar menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini memanfaatkan unsur gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Menurut Kapp (2012), gamifikasi dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif, termasuk dalam pengembangan keterampilan menyimak. Elemen-elemen permainan tersebut mampu mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang aktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mendengarkan secara aktif dan memahami isi teks secara mendalam. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi, mengingat informasi penting, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Pandangan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan (*scaffolding*) dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga dilibatkan dalam kerja sama, menyelesaikan tantangan bersama, dan menerima umpan balik yang mendukung pembentukan pemahaman yang lebih bermakna.

Dengan kata lain, penerapan *joyful learning* berbasis gamifikasi merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar menyimak siswa kelas VB SDN Rawamangun 05. Namun, efektivitas implementasi strategi ini sangat bergantung pada berbagai faktor pendukung. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang kegiatan yang kreatif, ketersediaan media pembelajaran yang memadai, serta kesesuaian aktivitas pembelajaran dengan minat dan karakteristik siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model *joyful learning* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar menyimak teks cerita pada siswa kelas V sekolah dasar. Penerapan model ini terbukti meningkatkan kemampuan menyimak siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan elemen permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Oleh karena itu, pendekatan *joyful learning* berbasis gamifikasi direkomendasikan sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Referensi

- Dahnar, N. (2025). *Enhancing English Learning Outcomes with Joyful Learning*. 4(1), 95–104.
- Dayu, D. P. K., & Aprilia, S. (2022). *Mind Mapping Based Joyfull Learning*. 14(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v14i1.744>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kurnianda, I., & Rahimah, R. (2024). Implementation Of The Joyfull Learning Method To

- Improve Literacy For Children In Tadika Mysarah Padang Serai Kedah, Malaysia. *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan Dan Pembelajarannya*, 7(1), 106–115. <https://doi.org/10.52166/edu-religia.v7i1.6952>
- Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215. <https://doi.org/10.30743/mkd.v5i2.3906>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, T. (2025). *Faktor-Faktor Penghambat Keterampilan Menyimak di Kelas IV*. 7(1), 1–12.
- Torres Rodríguez, D. A., Armijos Ramírez, M. R., Criollo Vargas, M. I., & Salazar Chamba, E. M. (2023). Gamification strategies on the development of English listening comprehension skills. *Revista Multidisciplinaria Investigación Contemporánea*, 1(2), 30–57. <https://doi.org/10.58995/redlic.ic.v1.n2.a51>
- Ubaidillah, M. I., & Holis, A. (2025). *Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 5, 439–448.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31098/ijtaese.v2i2.232>