

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MODEL
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS 5 DI SD NEGERI 2 SUMITA**

SKRIPSI



I GEDE AGUS SUDARMANA

NIM 21188201006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN MARKANDEYA BALI**

2025

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MODEL
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS 5 DI SD NEGERI 2 SUMITA**

oleh

I GEDE AGUS SUDARMANA

NIM 21188201006

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia, ITP Markandeya Bali**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
INSTITUT TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN MARKANDEYA BALI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh **I Gede Agus Sudarmana** NIM 21188201006 dengan Judul **Penerapan Metode Discovery Learning Dengan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita** telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi.

Bangli, 23 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



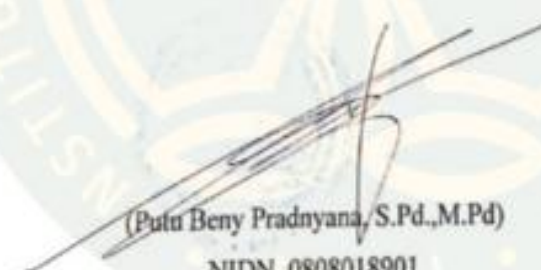
(I Nengah Sueca S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 0802079101



(I Putu Oka Suardana, S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 0826019002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali



(Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd)

NIDN. 0808018901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh I Gede Agus Sudarmana NIM 21188201006 dengan Judul Penerapan Metode Discovery Learning Dengan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali.

Hari : Rabu

Tanggal : 9 Juli 2025

Dewan Penguji

Ketua : I Nengah Sueca, S.Pd., M.Pd.

()

Sekretaris : Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

()


Anggota I : Dr. I Wayan Numertayasa, S.Pd., M.Pd.

()

Anggota II : I Putu Oka Suardana, S.Pd., M.Pd.

()

Anggota III : I Nengah Sueca, S.Pd., M.Pd.

()

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,
Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

()
(I Nengah Sueca, S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 0802079101

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : I Gede Agus Sudarmana
NIM : 21188201006
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **"Penerapan Metode Discovery Learning Dengan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita"** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan/plagiat, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Bangli, 9 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



I Gede Agus Sudarmana

NIM 21188201006



PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode *Discovery Learning* Dengan model gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita”** dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di ITP Markandeya Bali

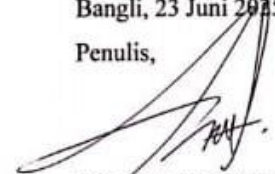
Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. I Wayan Numertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku rektor ITP Markandeya Bali yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam proses akademik selama ini.
2. Bapak I Nengah Sueca, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan ITP Markandeya, sekaligus Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, kritik, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak I Putu Oka Suardana, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah memberikan arahan, kritik, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi di ITP Markandeya Bali .
5. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Sumita, yang telah memberikan izin penelitian dan mendukung proses penelitian
6. Bapak/Ibu guru SD Negeri 2 Sumita, yang membantu proses pengumpulan data.
7. Siswa/i SD Negeri 2 Sumita, yang telah bersedia sebagai subjek penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran dengan model gamifikasi.

Bangli, 23 Juni 2015

Penulis,

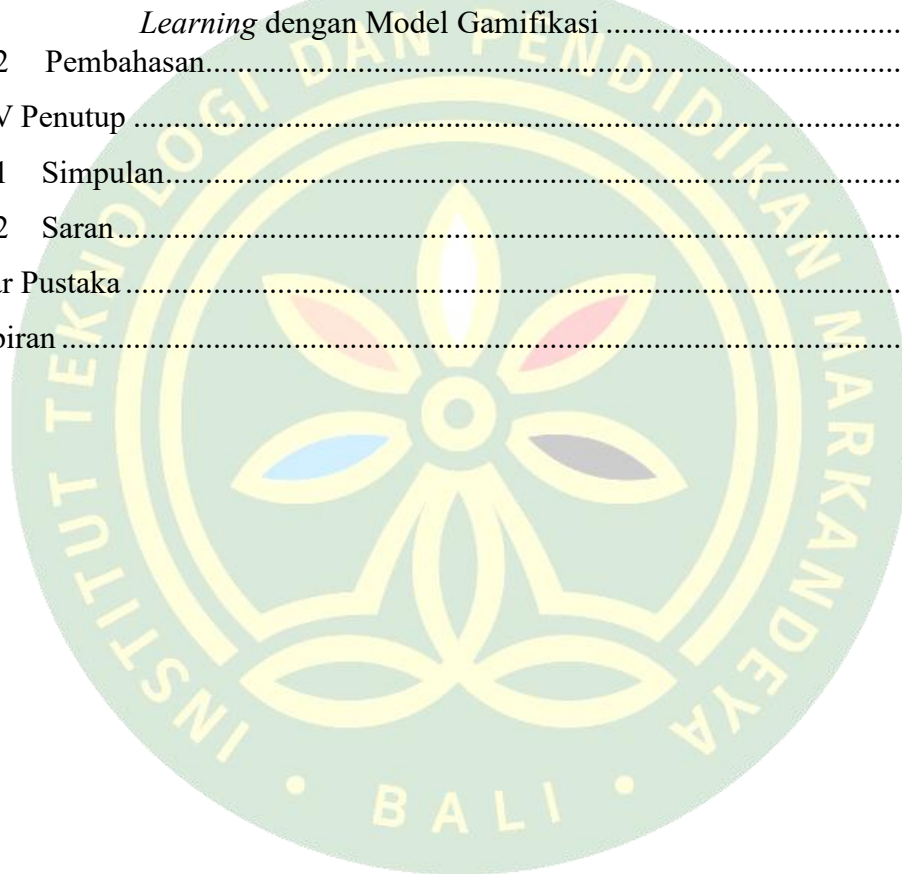


I Gede Agus Sudarmana

DAFTAR ISI

Sampul Halaman Dalam	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Abstrak	vii
Abstract	viii
Prakata.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Manfaat Penelitian	9
Bab II Kajian Teori.....	12
2.1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	12
2.2. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	14
2.3. Metode <i>Discovery Learning</i>	16
2.4. Pendekatan Gamifikasi	17
2.5. Kemampuan Belajar Siswa SD.....	20
2.6. Hasil Penelitian Relevan	20
2.7. Kerangka Berpikir.....	22
2.8. Hipotesis	25
Bab III Metode Penelitian	26
3.1. Jenis Penelitian.....	26
3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	26
3.3. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	27
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	31

3.5. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
3.6. Teknik Analisis Data	33
3.7. Kriteria Keberhasilan	34
Bab IV Hasil dan Pembahasan	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Penerapan Metode <i>Discovery Learning</i> Dengan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita.....	35
4.1.2 Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita melalui Metode <i>Discovery</i> <i>Learning</i> dengan Model Gamifikasi	57
4.2 Pembahasan.....	59
Bab V Penutup	63
5.1 Simpulan.....	63
5.2 Saran.....	64
Daftar Pustaka.....	66
Lampiran.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Tes Pra-Siklus	36
Tabel 4.2 Hasil Tes Belajar Bahasa Indonesia Siklus I	44
Tabel 4.3 Hasil Tes Belajar Bahasa Indonesia Siklus II.....	54
Tabel 4.4 Rekapitan Perbandingan Hasil Tes Siswa Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 24

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

